MOAI-TECH

Sólo MSX

Nº4

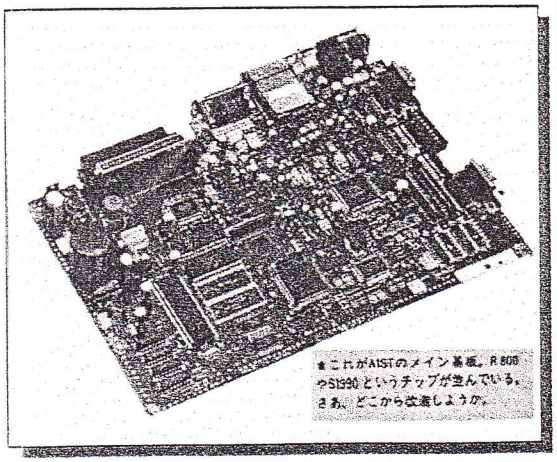
Animecha
SandStone
Almost Real
MTVD 1 y 2
ALESTE2
Y mucho más...

Número Extra

Revista independiente para ordenadores MSX

Equipo Técnico:

Edita: MOAI-TECH 1999
Dirección y Maquetación: Manuel Dopico, Julio Gracia.
Redacción: David Casanovas, Jordi Cerezo, Rafael Bollero, Eduard Gracia, Julio Gracia, Manuel Dopico, Germán Díaz.
Coordinador de Página WEB oficial: Germán Díaz.
Departamento en servicios de Hardware: Rafael Bollero.
Colaboradores: Javier Dorado, Ramón Ribas, David Fernandez, club HNOSTAR, Yolanda Dopico, Josemi Juste.
Plastificación: Jordi García, PLASTILENE S.L.
Impresión: Grup Tandem.
Revisión de textos: Emma Contreras.



MOAI-TECH número 4 Etapa 3 495 pts

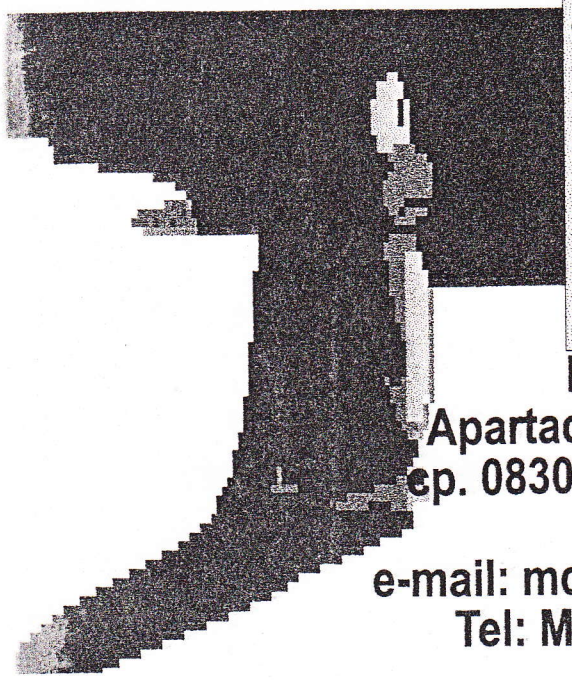
BIENVENIDOS

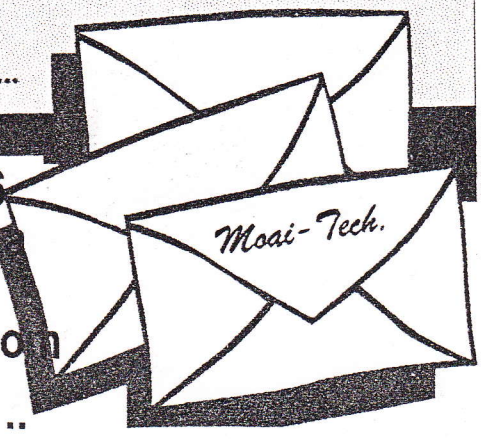
Iniciamos una nueva etapa, llena de cambios de todo tipo, desde el formato hasta la maquetación. Esto no hubiese sido posible sin vuestro apoyo... A todos los lectores... Un millón de gracias.

UNA VEZ MÁS CON VOSOTROS

Cierto es que, por norma general, todas las publicaciones MSXeras se parecen bastante entre sí. Cuando nosotros empezamos a publicar las primeras tiradas de nuestro Fanzine, lo cierto es que, de algún modo lo hicimos fijandonos en el resto de publicaciones. La idea inicial fue, crear una publicación con aires diferentes y con algo de estilo, pero lo cierto es que hasta el número que tienes entre las manos no lo logramos del todo. Así que como puedes apreciar, querido lector, te encuentras con una nueva etapa, una etapa llena de cambios, y no solo en la Maquetación y formato (que ahora es el denominado A4) sinó en los contenidos... Hemos intentado abrir nuevos horizontes, y hablar de muchas cosas, todas relacionadas con el MSX, el MSX de hoy, de ayer y de mañana. Aquí podreis encontrar una entrevista con el nuevo club destinado al "rescate" y a la unión de usuarios alternativos en la Localidad de "El Maresme", también comentamos varios programas de actualidad y algunos clásicos en la sección "Dimensión Zero" coordinada por Julio Gracia y Eduard Gracia. Además de entreteneros un buen rato con el humor desenfrenado de "consultorio Txungo". Para los amantes del soldador y el estaño, regresa una vez más 100% Hardware, donde Rafa nos explicará de nuevo sus secretos. Y más, más secciones.... Bienvenido a tu nueva revista, esperamos que disfrutes leyendola, tanto como nosotros lo hemos hecho haciendola. Hasta siempre.

Que la fuerza os acompañe...





MOAI-TECH
Apartado de correos 1146
ep. 08300 Mataró Barcelon
Spain
e-mail: mdopicor@olemail.co
Tel: Manuel 93 7905725

INDICE

Y he aquí todo lo que podreis encontrar en esta nueva edición de MOAI-TECH.

PORTADA
BIENVENIDOS
INDICE
ASÍ VA LA COSA
EL NOTICIARIO
REUNIÓN DE BARCELONA
ANIMECHA
LEMMINGS/ DRAGON BALL
MTVD/KAOTIKA
DIMENSION ZERO
TRUCOS
ANUNCIOS
ARROVA MAGAZINE
CONSULTORIO TXUNGO
TU OPINION TAMBIEN CUENTA
100% HARDWARE
FANZINOTECA
DESPEDIDA Y CIERRE
CONTRAPORTADA
y en el próximo número más

ES SÓLO UN PENSAMIENTO

El MSX en la actualidad está atravesando una crisis que difícilmente superará a no ser que los programadores se den cuenta de que deben sacar sus tan anunciados productos de una puñetera vez. Los enormes aunque en muchas ocasiones justificables retrasos por parte de las publicacíones más importantes, también dan paso a esta triste y lamentable situación. ¿Que está ocurriendo?. Todos hemos luchado mucho para mantenernos a flote y ampliar nuestro equipos hasta limites en un pasado inimaginables para un MSX. Tenemos una red de distribución e importación muy eficaz (HNOSTAR) nuevos y esperanzadores proyectos que hacian que uno encendiera su MSX con más ganas que nunca... Pero ¿como podemos ser tan burros de alcanzar esta estabilidad y hundirla no manteniendola, después de tantos sacrificios?. Donde está el PUDDLE LAND, el SIR DAN, el DECEPTOR, el KPI BALL, el LEMMON... O sin ir más lejos... ¿Porque no hemos acabado todavía nuestro FINAL QUEST?. Porque es un error anunciar las cosas como si ya estuvieran hechas. Por que luego los pobres usuarios se sienten engañados cuando ven pasar los años y estos productos nunca llegan, o llegan con cuenta gotas. ¿Que está sucediendo?. Quizá esta empezando a pasar lo que todos sabiamos que algún dia ocurriría... Que se está perdiendo por momentos la pasión por el MSX... ¿Y nos quedaremos de brazos cruzados como hicieron los editores de la MSX club?. ¡NO!. Seguiremos adelante. Pero eso si, opino firmemente que todos los que desarrollamos material para MSX deberiamos hacer una reunión y hablar...

HABLAR EN SERIO Y ORGANIZARSE.

Manuel Dopico Rodríguez.

ASÍ VA LA COSA

El Termómetro de la verdad, nos cuenta las andaduras del MSX.

LO MEJOR:

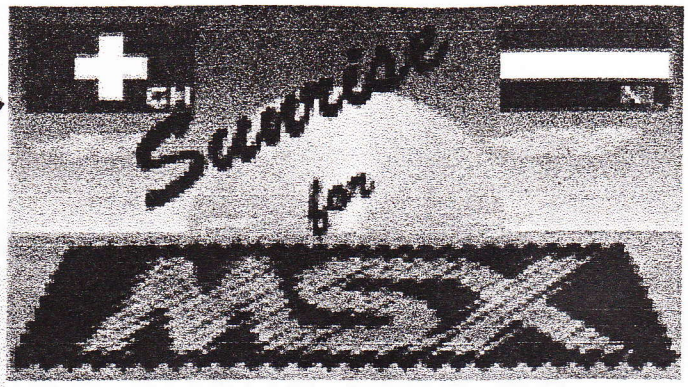
*La nueva demo "Almost real"... ¡Verlo para creerlo!.
*El nuevo club CUOAM, sin duda alguna, una gran idea para patrocinar el MSX.
*Las excelentes ventas que han tenido nuestros dos últimos ejemplares, Thanks ;-)
*El nuevo formato, el A4... Seguro que no os lo esperábais ¿eh?.
*Que ya está en curso la creación del "DSP" de ESE FACTORY, productores de uno de los mejores accesorios para MSX creado hasta la fecha... El MegaSCSI.

LO PEOR:

*Los retrasos tan ENORMES que están sufriendo una gran parte de los productos que todos esperamos: Pentaro2, KPI, etc...
*La marcha que FutureDisk ha anunciado en su diskmagazine tras se futuro número 50... Tenemos para un año más (lo cual tampoco es poco).
*Que le preguntes a alguien si tiene MSX y te responda... "Oye, ¿por qué me insultas tío?, yo no he hecho nada, payaso!".

FE DE ERRATAS:

Lamentablemente nos vemos obligados a pediros disculpas de nuevo por un par de fallillos que se nos han colado por ahí...
1- MTDV o MTVD: Es MTVD, o sea MOAI-TECH VARIETY DISK, incluso hemos cambiado las etiquetas de los disquettes... Lo sentimos mucho.
2-En el artículo del MOONDOP#1 incluído en nuestro pasado número asegurabamos que existía un tema en esta demo que recibia por título "FINAL QUEST", pues bien no era "FINAL QUEST" si no "MEMORIES FROM APOCALIPSIS". Los que compraron el MOONDOP #1 lo pudieron comprobar.
3. Y más cagadas varias. El artículo del NUTS sufrió una fuerte mutación en la imágen que se dividia en medio de dos páginas... Así que nadie piense que se trataba de su ejemplar que era defectuoso. La culpa fue nuestra por no poder arreglar a última hora estas páginas debido a un fallo de maquetación que se nos paso por alto. MIL PERDONES, MIL PERDONES...
4. Tal y como nos recuerdan los muchachos del club MESXES en el último número de su ejemplar fanzine (sin ironias, lo decimos TOTALMENTE en serio), la sección que habla del WIOS en la MOAI-TECH número 3 es un tanto confusa de leer. Esto es debido al diseño en si de la página, pero gracias a dios, estos errores nos dan pies a la sabiduria. Y sobretodo nos dan pies a tener la experiencia de no volverlos a cometer en futuros número de nuestro fanzine.
5. Y os queremos informar que ahora (por fin) disponemos de una dirección de correo eléctronico que funciona... ¡¡No como la que salia en nuestros números 1 y 2!!.
Podreis hablar con nuestro director Manuel Dopico en su ya definitiva y funcional dirección de correo eléctronico.
Aquí la teneis:
mdopicor@olemail.com
¡Esperamos vuestros E-mails!.



El nuevo logotipo de SUNRISE, "SUNRISE FOR MSX"

MSX RANKING

Los usuarios han votado... Y estos han sido los resultados... El SD SNATCHER, como siempre, presente en todas las listas de éxitos de MSX...

1 The lost world.	UMAX
2 SONYC	ANALOGY
3 Be Bob Bout!	Marz Proyect
4 Pentaro Odyssey	CABINET SOFTWARE
5 AKIN	Parallax
6 Puddle Land (promo)	Boh.Ken
7 SD SNATCHER	Konami
8 NUTS	KAI Magazine
9 Metal Gear 2, solid Snake	Konami
10 Fighter´s Ragnarok	DELTA

Existen varios grupos de desarrollo que elaboran listas de este tipo, como por ejemplo los Boixos club. En esta ocasión, nuestra fuente ha sido la de los brasileños MBT, ya que hemos podido comprobar que en su página WEB han habido unas cuantas miles de visitas y todas han tenido la posibilidad de votar, por lo que este RANKING merece ser conocido... Algo que también destaca es que en él se encuentra bastante software actual.

KONAMI

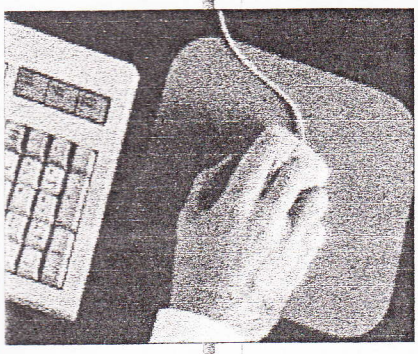
KONAMI como siempre, conquistando corazones.

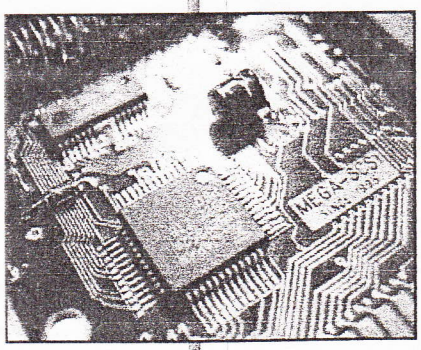
·El noticiario·

Últimamente nos están llegando bastantes noticias relacionadas con nuestro sistema... Una de las más significativas es la reunión en Japón entre Kazuhico Hishi y algunos directivos de ASCII.

PROYECTO OPL3

Sunrise está al borde de agotar todo su stock, en lo que al Moonsound se refiere. En efecto, cuatro años después del lanzamiento de este formidable cartucho de Audio, por fin han logrado agotar las existencias. En los últimos informes que recibimos, pudimos averiguar que apenas les quedaban dos o tres unidades en venta... Por lo que es muy posible que a estas alturas esté agotado por completo. Sin embargo esta noticia no es tan buena como lo pueda parecer a simple golpe de vista, por que es muy probable que no se vuelvan a contruir, pese a haber obtenido unas buenas ventas. Esto no se debe a que SUNRISE no quiera, si no porque la propia YAMAHA ya no quiere vender los integrados necesarios del OPL4. El motivo principal, es que esta vez se niegan a vender "solo" unos cientos de unidades, y les han dicho que para poderlo comprar deberian hacer un pedido mínimo de unas cuantas MILES de unidades, lo cual es imposible. Pero lo más importante es que, ante este grave problema para nuestro sistema, un grupo brasileño ya ha finalizado por completo el esquema de un nuevo cartucho que llevaria el OPL3, un chip mucho más fácil de conseguir y que, según los brasileños podria ser compatible con los ficheros del OPL4 para el MSX (esto aun está por ver, claro). Lo único que necesitarian es la ROM de los instru-

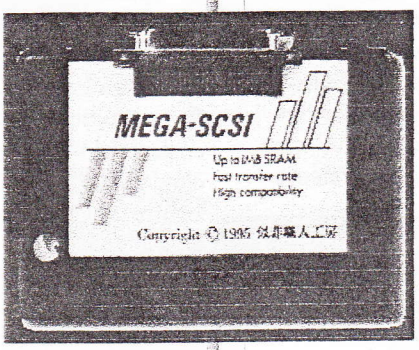


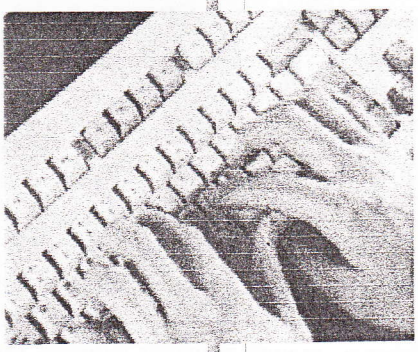


SANDSTONE

Este será (por lo pronto) el título del nuevo juego de la popular firma COMJOETANIA, famosa en gran parte por los excelentes desarrollos musicales que, desde hace ya varios años, nos han sorprendido. El juego en cuestión es un muy bien planteado "CLON" del juego de SuperNintendo "YOSHI'S Island" en el que el objetivo principal era destruir unos bloques antes de que llegaran a la parte superior de la pantalla. Se trata, sin duda, de un juego muy en la línea del estilo "Tetris". Un estilo que abunda en MSX, pero que con esta nueva producción se le da un nuevo enfoque. Nosotros tuvimos la ocasión de testear una versión Beta, y su nivel de jugabilidad era francamente alto. Los gráficos eran muy correctos y la música era 100% compatible con MoonSound, y siendo de Compjoetania, os podeis imaginar la alta calidad de las melodias. Estuvo a un paso de salir en el pasado festival de Tilburg, pero no fue posible debido a un problema en la carga del disquette en los MSX2...

una idea, una de cada 3 veces que lo cargábamos en un MSX2 se colgaba, o se producían diversos defectos en la imagen. En un principio iba a ser un juego sólo para Turbo R, pero por motivos de ventas, al final se rehizo para la segunda generación... Nos hubiera gustado mucho haber incluido diversas imágenes en la revista, pero desafortunadamente se nos negó esta posibilidad. El juego en España lo distribuirá MSX-MEN. Eperamos poderlo disfrutar pronto.





NUEVO Z80 de ZiloG:

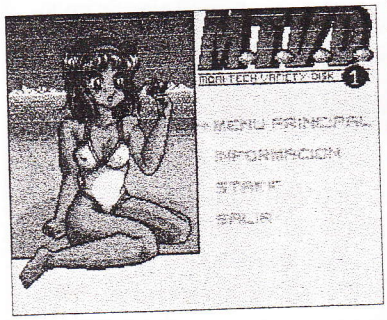
Pues si, Zilog (famosa y gran empresa de electrónica) ha creado una nueva versión del chip Z80, que es el chip corazón de todo MSX.
Lo bueno es que es totalmente compatible con el viejo Z80 que todos conocemos pero añadiendo una serie de mejoras técnicas muy interesantes, si quereis más iformación os recomendamos que os deis un paseito por la WEB de ZILOG.

VIDEO BASIC MSX

Hemos recuperado toda una pieza de coleccionista para nuestros MSX. Se trata de un video que editó SONY en el año 1984 con motivo de la aparición de los primero ordenadores MSX en el mercado español. Se trata de un curso de BASIC recopilado en DOS videos. Nosotros disponemos de algunas copias en video VHS para aquellos que jamás hallan visto material de MSX en video. Es curioso contemplar los vestuarios e interiores que aparecen en esta obra de SONY, ¡muy de la época!. A estas alturas supongo que nadie nos acusará de piratería por distribuir copias de un video de SONY ¿no?. Porque ya no hay modo alguno de acerse con este video (a no ser que algún usuario que lo posea decida venderlo en algún encuentro de usuarios). Y además estamos convencidos a que a muchos os haria ilusión hecharle un vistazo. Así que no os corteis ni un pelo y nos lo pediis.
En la sección de trucos encontrareis algo de publicidad de este cassette. ¡Por cierto!, aunque el video original ocupaba dos cintas nosotros lo hemos abreviado en una sola de 4 horas, para así ahorrar espacio y sobretodo abaratar los costes para todos aquellos que deseen solicitarlo por correo. También es importante destacar que hemos reducido el tamaño de la ilustración de la funda original (que era de un tamaño enorme). Lo hemos escaneado y manipulado para lograr ajustarlo en una carcasa típica de cinta de VHS.
No os lo perdais.

MTVD#1

Se trata de un disco de variedades inspirado en los clásicos Disk Station, Peach up y demás... Como a sido el primer número, también a sido el más difícil. No se puede decir que el contenido desborde los K´s del disquette, pero no por ello deja de ser un producto interesante. Lo que en esta diskmagazine podremos encontrar es una sencilla demo musical con las famosas músicas del SONIC de mega-drive y Master System pasadas a Fm-PAC con mucho ingenio y talento.



También no encontramos con un apartado de demos compuesto por varias imágenes eróticas en SCREEN 8, capturas realizadas por Rafa Bollero. Y por último una rutina en ensamblador (código fuente incluido) con un montón de bichos moviendose por la pantalla en la que podremos dirigir una pequeña astro-nave y disparar al ejercito que se nos avalancha... La presentación y el resto de los gráficos son obra de nuestro grafista, David Casanovas. Quien en nuestra opinión hizó un gran trabajo.

MTVD#2

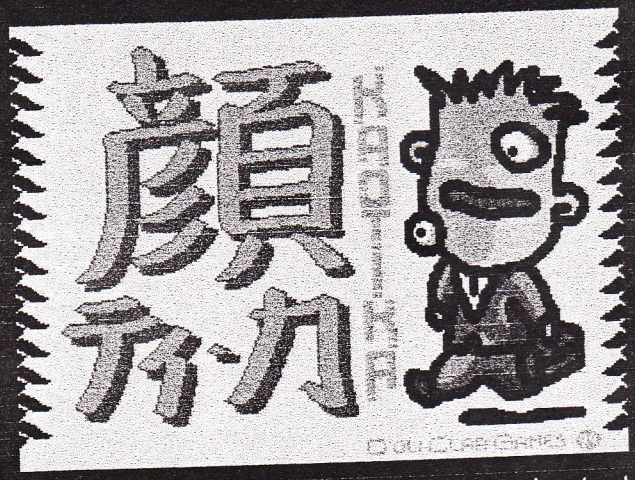
Ya tenemos una planificación exacta de como será la MTVD #2, sin duda muy diferente a la primera edición. En primer lugar, se intentará llenar plenamente el disquette con imágenes, juegos, músicas y demás secciones. Lo cierto es que la primera edición de este disco de variedades (como la MOAI #1) no deja de ser un número 1... Y la gente que desarrolla productos MSX sin los medios adecuados sabe lo difícil que resulta iniciarse en la materia.

Queremos hacer un llamamiento desde aquí a todos aquellos que tengan programas BASIC por ahí tirados ya que queremos incluir una sección de programas amateurs. Eso si, han de ser en basic.

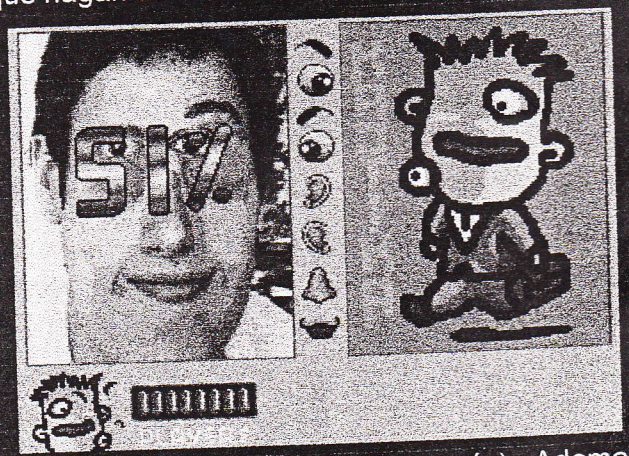
esto pretende ser un poco como aquellas secciones que nos encontramos en antiguas y encantadoras diskmagazines como la diskstation. Esa es nuestra meta. NADA DE TEXTOS!!! (o por lo menos los menores posibles. No queremos hacer una future disk, queremos hacer algo como la diskstation. Algo más japones, con ese encanto de los productos MSX de ese pais. Esperamos conseguirlo. ¡Con tu ayuda!

KAOTICA

El club Mesxes presentó un sencillo pero muy divertido juego en el pasado encuentro de Barcelona. Se trata de un simpatiquísimo rompecabezas para MSX2 donde nuestro objetivo será intentar construir las diferentes partes de las caras de algunos usuarios de MSX. Ramón Ribas, Manuel Pazos o el Puto Saver son algunos de los personajes que nos encontraremos en este PUZZLE. La música es en FM-Pac o en Moonsound... Lo cierto es que siendo un poco criticos debemos destacar ante todo las de moonsound



ya que las de FM son un poco simples y bastante ruidosas. Otro de los aspectos que más destaca en esta nueva producción nacional es sin duda el uso del SCREEN 8 durante todo el juego. Las diferentes digitalizaciones y animaciones están muy logradas y es bueno encontrarse con juegos que hagan uso del ratón (quizá esto sea algo que



debiera generalizarse un poco más). Ademas incluye otras muy interesantes posibilidades, como por ejemplo poder grabar los records conseguidos al desfigurar o recomponer los diferentes caretos incluido en el disco. Digno de un club como MESXES.

El precio de este entretenido Disquette es de tansolo 500 ptas...

VIEWS

ANIMECHA: Sin ninguna duda, el mejor programa japones de video animación para MSX2.

De nuevo nos encontramos con un nuevo programa procedente de Japón. En esta ocasión no se trata de un juego, sinó de una excelente utilidad que hará las delicias de los aficionados a realizar gráficos en SCREEN 5. Los autores de este disquette son el grupo nipón "Marz proyect", autores también de aquel juego tan espectacular "Be bob Bout!" que pretendía ser un cruce entre el Street Fighter de Super Nintendo y el Battle Card de Megadrive. Son muchas las ventajas que este programa puede ofrecer... Ya que podemos crear animaciones con hasta 5 planos de SCROLL (o incluso más, según el tamaño de la misma) y combinar diversos planos animados... De hecho fue con este mismo programa con el que se crearon las espectaculares animaciones del antes mencionado juego. Además si lo que queremos hacer es realizar animaciones con gráficos que ya tuvieramos hechos en otro formato de SCREEN 5, (por ejemplo en formato .GE5 del programa AGE), se puede hacer ya que el propio ANIMECHA te puede convertir el formato, sin alterar la imagen original... Bueno, de hecho lo haces tú, ANIMECHA solo te da el programa.
Además, la propia utilidad incluye un pequeño editor gráfico bastante completo, aunque no tan sofisticado como el programa de vídeo animación... Para que os hagais una idea de lo que esta maravilla japonesa puede llegar a hacer, Marz Proyect a incluído una pequeña pero muy elaborada demo que podremos cargar desde el Basic (por ejemplo) en la que podremos contemplar una simpática animación de una "angelita" volando sobre una manta de nubes creada con 5 scrolls y un cielo estrellado de fondo... ¡Y para rematar un texto en SCROLL por encima de todo!, que dice algo como "NOW PLAYING ANIMECHA". Lo cierto es que viendo esta demo a uno le entran ganas de ponerse manos a la obra con el manual y el

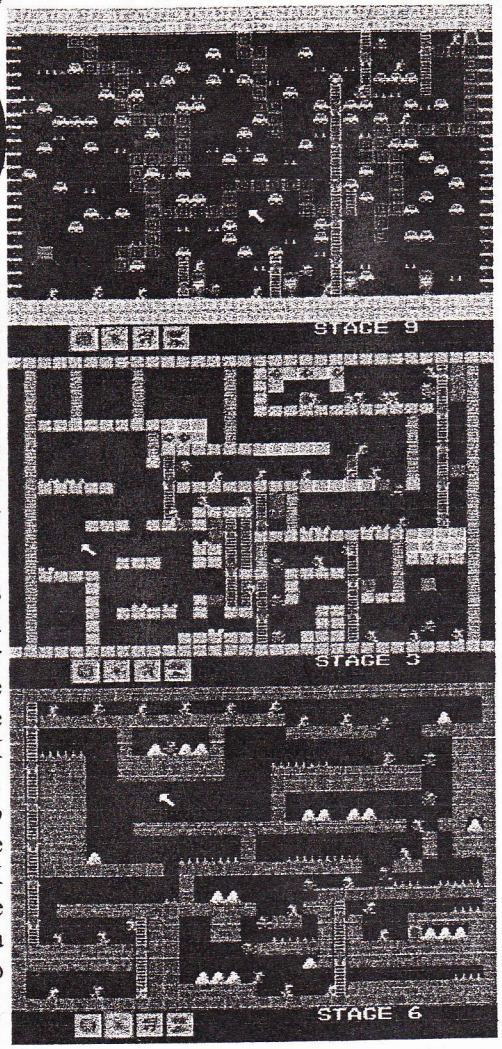
Lo cierto es que ANIMECHA no resulta muy fácil de manejar en un principio... Existen muchos iconos que (como es normal en un principio) no tenemos ni la más remota idea de para que sirven... Pero, afortunadamente, los consumidores españoles podemos contar con un elaborado y extenso manual de instrucciones realizado por Ramón Ribas, que es su distribuidor oficial. Hablando un poco del manual podemos comentar que está muy bien presentado. Las páginas están unidas con canutillo y es bastante extenso, además es en formato A5. El único inconveniente que le podemos encontrar es que quizá algunas de las explicaciones acerca del funcionamiento, no están lo suficientemente bien explicadas... Es posible que el problema radique en que algunos datos que se ofrecen estén narrados en clave demasiado técnica, porque hay que tener en cuenta que no todo el mundo sabe programar . Pero como todo en esta vida, se trata de releérselo varias veces y probar, probar y probar... Hasta que al final, ANIMECHA se convertirá en vuestra mejor arma.
También cabe destacar que este software tiene el irrisorio precio de 850 ptas, este precio se debe en parte, a la cara elaboración del lujoso manual, y el trabajo que a conllevado el hecho de traducirlo al Castellano...

¿¿QUE TIENE ANIMECHA QUE NO TENGAN OTROS EDITORES??

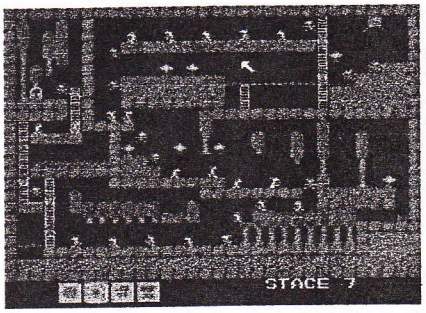
La gran ventaja de ANIMECHA, es sin duda el poder almacenar una animación en un diskette como si de un gráfico estático se tratase. Las posibilidades son muy satisfactorias, sobretodo para los programadores. Esto es debido a que utilizando ANIMECHA, podemos hacer una llamada a la animación (una vez hecha y grabada, se entiende) y esta se autoejecutará. Por ejemplo se puede visualizar la animación con un simple "BLOAD" desde el basic o haciendo la correspondiente llamada desde Ensamblador o cualquier otro lenguaje... Esto hace que ocupe menos y que el trabajo sea menor. ¡En juegos como el **LILO**, esto hubiera ido de perlas!, porque así ya no harían falta programar confusos "COPY" o "SET PAGE", con tan sólo un "BLOAD" animación resuelta... Resulta interesante ¿no?.

LEMMINGS

Lemmings, un juego sencillo pero adicitvo.



Por fin, una versión para MSX del tan popular juego.



Como lo oyes, ya tenemos un LEMMIGS para el MSX, un juego sencillo, pero con una gran variedad de escenarios y que refleja de forma fiel a su versión original. Carece de música (ni siquiera PSG) pero abusa de jugabilidad y entretenimiento, en una palabra: es el auténtico LEMMINGS. Aunque no tiene música si que posee unos efectillos en PSG bastante graciosos y además nos permite utilizar el MOUSE el teclado o el Joystick... ¿De donde a salido?, pues los autores parecen ser E.I. una casa que desconociamos totalmente, además el juego data del año 1997 y sólo es posible obtenerlo a través de Internet... Nosotros pensamos llevar algunas copias a Barcelona, ya que parece ser que es de dominio público... Aunque de momento estamos a esperas de recibir alguna información más acerca de este software que corría por el IRC... De hecho en el mensaje de entrada del canal #MSX se decia algo así como: "Ya está aquí el LEMMINGS para MSX, entra y bajatelo!". En fin, dicho esto, solo queda que llegue a todos los usuarios pues es un juego entretenidillo y bastantes fases. Algo curioso de este disquette es que antes de empezar la partida y justo despues de preguntarte si vas a usar MOUSE, JOYSTICK o teclado tambien te pregunta si vas a utilizar Z80 o "otros"... ¿Querrá decir esto que está preparado para Turbo R....?. Y otro de los puntos más positivos de esta relativamente nueva produciión es que no paran de salir LEMMINGS durante todo el juego (pueden llegar a haber 100 o más) y no se realentiza en absoluto...
Si lo deseais nos podeis consultar para conseguirlo... La verdad es que no está mal.

DRAGON BALL Z

Quizá alguno de vosotros recuerde está noticia por haberse incluido en el último número de la diskmagazine española Eurolink 4. Pues bien, tenemos noticias frescas acerca de este proyecto de ImanoK. Éstas son que MOAI-TECH está colaborando de lleno en la producción de este juego inspirado en las aventuras de Goku, Vegeta y demás personajes de la serie. Nos hemos puesto en contacto, y estamos estableciendo una comunicación considerable con la persona que se encuentra detrás de ImanoK, David Fernández (no confundir con el fundador de CUOAM). MOAI-TECH se encargará de TODAS las musicas de esta video aventura. MAnuel Dopico ya a empezado a trabajar en ellas, y de momento disponemos de tres temas en FM, que porsupuestos, serán conversionados a MOONSOUND. Uno de ellos es la canción que hace presencia en la cabezera de DRAGON BALL Z (la segunda que se incluyó en la serie), ya sabeis (Luz, fuego y destrucción, para los amantes de tan espectacular aventura). Además estamos planteandonos algunos aspectos del juego y compartiendo nuestra opinión con el autor, quien porsupuesto siempre tiene la última palabra ya que David es el coordinador del proyecto. Del juego os podemos adelantar que está inspirado en el DRAGON BALL Z 3 de la consola SUPER NINTENDO. Pero algo cambiado, tansolo podemos luchar a base de KAMEAMES y demas bolas de fuego. Tenemos dos barras, la de energia y la de vida. pulsando hacia abajo logramos aumentar nuestra energía sin la cual no podemos realizar poderes contra nuestros adversarios. Podemos lanzar bolas pequeñas y superpoderes (todo esto con unos gráficos realmente fieles a su versión 16 bits) y luego ya entramos en el juego de las combinaciones de movimientos rápidos del estilo ARRIBA ABAJO DERECHA Y FUEGO, pudiendo asi debolver los poderes esquivarlos, recibirlos o incluso hacer un pique de energias muy logrado. Os seguiremos informando...

BARCELONA 99

Reportaje de la más grande feria del MSX celebrada en nuestro pais

XIV ENCUENTRO DE BARCELONA

Hola amigos, a continuación voy a explicaros un poco así por encima lo acontecido el sábado 1 de Mayo en las cocheras de Sants. Eran hacia las ocho de la mañana cuando sonó mi reloj y entonces pensé: "que alegría ser de Barcelona". ¡Por fin!, ya es la hora. Al poco de levantarme (aun con los ojos pegados por el sueño), llegaron mi sobrino y un amigo. Como buenos MSXeros que somos, nos dirigimos a mi Limusine, y partimos al local. El tráfico a esa hora suele ser bastante fluido, así que en unos 15 o 20 minutos ya estabamos en el local. La verdad es que me asusté un poco ya que no había mucho ambiente por allí, parecía que todo estaba un poco muerto, pero como en la última reunión se fue arreglando todo a medida que iba transcurriendo el tiempo. La verdad es que hubieron ausencias importantes, como la de Manuel Pazos, Jose Maria Alonso, Kai y la revista Hnostar. El Stand de segunda mano estuvo falto de buen material, aunque se vieron algunas cosas interesantes, como un Midisaurus por 8000 ptas, un digitalzador de Sony, un Accnet, y algunos juegos aceptables como un Konami Tenis nuevecito por 500 pts que me lo llevé yo, y varias cosas más como por ejemplo un pack de lujo con varias joyas de Konami y otras de Sony a un precio irrisorio de 12000 y 9000 ptas respectivamente.

MOAI-TECH:

Vendimos el número 3 y algunos del 2, también vendimos una nueva Diskmagazine que hicimos al estilo Disc Station, con músicas, demos gráficas y programillas en ensamblador para que vayáis aprendiendo a programar. Además, una demo de Moonsound hecha por el dire Manuel Dopico, que es de lo más actual y de muy buena calidad (ke asco doy) , así que ya sabéis, si estáis hartos de escuchar Techno y Bacalao no lo dudeis más y comprarla. Además lo agotamos todo (en total más de cien ventas) asi que hacer vuestras reservas.

PCM & Power Replay:

Bajo estos dos nombres se encontraban Pedro Cruz (saludos) y Rafael Corrales, tenían un prototipo del Z380 para el MSX Modular el cual no pude ver funcionar, los famosos interfaces para conectar ratones de PC al MSX (uno se conectaba a través del slot y el otro a través del puerto del Joystick), el precio de estos Interfaces rondaban las 4000 y 6500 ptas respectivamente. También disponían entre otras cosas del archiconocido Kit de 7 Mhz el cual incluía un disquette para verificar su correcto uso, el precio era de 5000 ptas, la copia del Joker, un AVG Japonés por 1500 y dos programas hechos por Pedro Cruz, el Listsoft, un programa para archivar datos por 250 ptas , y el Renta 98 al cual le faltaban unos pequeños retoques por el mismo precio. Si queréis saber mi opinión personal, es ahora más que nunca cuando debemos apoyar al Soft Nacional y dejarnos de tonterias ya que solo así podremos seguir alimentando al MSX porque si pretendéis depender del extranjero lo tenéis crudo, y con más ilusión que lo hacemos nosotros no creo que lo haga nadie.

AAM:

Albert Molina se encargo de presidir el Stand que normalmente está a cargo de Jose Maria Alonso, el cual no pudo estar presente por asuntos más importantes. Como tampoco estuvo la revista Hnostar (lo cual decepcionó a mas de uno), estuvieron exponiendo el Accnet para quién aún no lo conociera.

VAJ-CLUB:

Veronica, Andoni, Antxiko y Enrique trajeron números atrasados. También presentaron un disco especial Ys con digitalizaciones de la película y músicas Fm y Audio, el precio era de 250 ptas. Por otra parte trajeron varios juegos de cartas de rol de "EXPEDIENTE X", una serie que gusta mucho a los usuarios de MSX (se podría hacer un Avg).

Club MESXES:

Tampoco trajeron el número 13 de su Fanzine por falta de tiempo, aunque si trajeron números

atrasados del 12, aportaron nuevos productos de Software y además hechos por ellos mismos, como tiene que ser y esto demuestra que el software Español esta subiendo poco a poco a un gran

De izquierda a derecha: Eduard y Julio Gracia, Manuel Dopico y Jordi Cerezo.

nivel mundial y entrando en una regularidad de producción que antes no tenía.

Neo Autoejejome era una especie de sistema operativo gráfico hecho por el Saver, su precio era de 600 ptas, también presentaron "Kao-Tika" un juego sencillo pero muy entretenido en el que visualizaremos ciertos rostros familiares y luego deberemos recordar las posiciones para engancharles unos ojos y orejas postizas al estilo Mr Potato, un juego muy divertido que puedes conseguir por sólo 500 ptas. Vendieron además el Princess Maker original por 7000 ptas y el Burai por 5000 ptas.

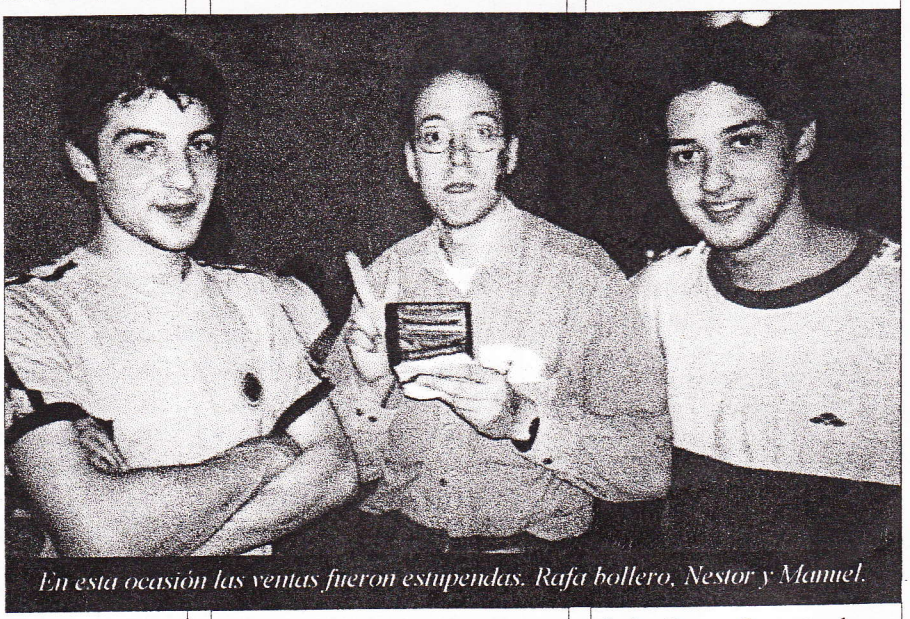
CUOAM:

A pesar de haber habido ausencias importantes como ya he dicho antes, también hubo nacimientos, que es muy importante...

Presidido por David Fernandez este nuevo Club está enfocado al apoyo de las maquinitas obsoletas con su principal esfuerzo en el MSX y el AMIGA (también apoyan al Comodore64 entre otras plataformas alterantivas), sus objetivos son tener un local para celebrar Partys, concursos, y crear un Fanzine mixto. Próximamente nos comunicarán más proyectos que tienen en mente.

MSX Men:

Tampoco trajo una nueva producción del Eurolink, aunque tenía cosas nuevas Made in Holland and Japan: Sandstone, así como el Animecha, un magnifico editor gráfico Japonés que te permite hacer animaciones y muchísimas opciones más, los autores eran Mar'z Project. También tenía existencias del Be Bop bout!, Nuts, Rube & Jade y Exor, estos dos últimos eran juegos tipo puzzle bastante buenos para MSX2 con MSX-Music...



En esta ocasión las ventas fueron estupendas. Rafa bollero, Nestor y Manuel.

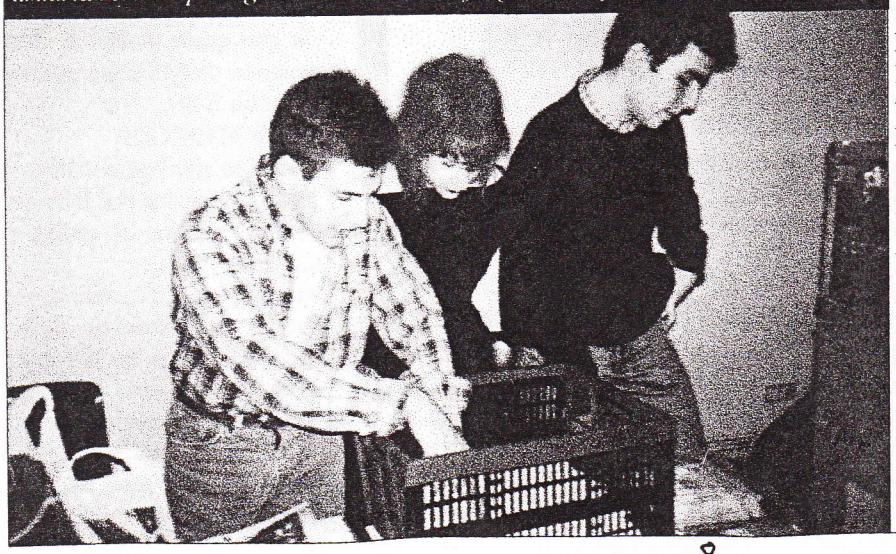
ELLOS:

Salidos de la fortaleza del Doctor Hell nos llegan tres bestias Bio-Mecánicas dispuestas a alargar la vida de nuestros MSX, Nolan Bushnell, Z-0 y Madonna Mk II, estos son los apodos de tres usuarios de MSX (también lo son de otras plataformas) aparecidos recientemente en nuestra dimensión y que pretenden realizar proyectos ambiciosos.

En la reunión exponían un Yamaha CX5M II conectado a una guitarra Casio DG-20, el Scartbox Navarone que era un conector de 21 pines por un extremo y por el otro un conector hembra de 8 pines para poder meter a ordenadores F-700 y 2+ y TR, algo muy útil si tenemos en cuenta lo difícil que es ya encontrar un cable para estos ordenadores. Disponía de un Led para verificar su funcionamiento y también mostraron el Z-0 Strip Game. Se trata de un juego de Striptease donde la protagonista es la propia Z-0 (una chica miembro del club). De hecho aún no tenían ninguna promo (aunque mostraron algunas imágenes muy excitantes), pero estan en ello y quieren hacer versiones para Europa, Japón y Rusia así como una versión Recreativa en pantalla vertical, y lo más explosivo (ojalá sea cierto) un decodificador de canal + para MSX2.

Según ellos, esto se podría conseguir mediante una placa de Harware aparte conectada a un de los SLOTS... Afirmaron que estaban trabjando mucho en ello. Al preguntarles que en que SCREEN podriamos

La chica del pelo rojo es la ya muy popular entre los usuarios de MSX Z-0. Esta usuaria será la protagonista de un nuevo juego de Striptease.



visualizar el canal + (nosotros supusimos que sería evidentemente en screen 12 o en algun modo de SCREEN del Graphics 9000) ellos nos respondieron que sería en SCREEN 8, Esto ya cambia mucho las espectativas, puesto que el SCREEN 8 ofrece una buena calidad para dibujos y para según que digitalizaciones pero tanto como para poder ver una pelicula... Ellos afirmaron que ver peliculas X en el SCREEN 8 de los MSX resultaba de los más interesante...

Y SE ACABÓ

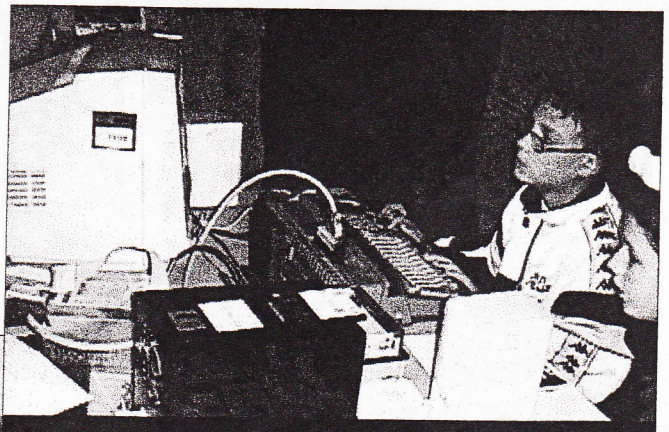
Como todo en esta vida, al final, llegó el final de una de las reuniones de usuarios de MSX en Barcelona más divertidas a la que jamas hemos asistido. Como bien e dicho antes, cierto es que faltaron algunos grupos y usuarios ciertamente importantes (sobretodo el material de la revista CLUB HNOSTAR), pero pese a eso, estuvo muy bien. Sobretodo destacar el ya antes mencionado nacimiento de dos nuevos grupos.

SUBIDA DE PRECIO

Como datos finales deberiamos también destacar uno de los aspectos negativos que tuvo esta edición... Los precios (tanto el de la entrada como el de los Stands) subieron en 100 ptas cada uno. A.A.M. afirma que lo han tenido que subir porque la gente les alquila el LOCAL les piden más dinero... Así que nadie crea que es por un motivo de lucro por su parte, de hecho deberiamos estarles agradecidos por organizar este encuentro, el cual se a convertido en el más importante a nivel nacional. Otro dtao final sería comentar (si alguien de la A.A.M. está leyendo esto) es que el precio por STAND deberia ser por STAND y no por mesa, ya que si queremos montar (por ejemplo) varios monitores con un mismo juego que presentemos, no tenemos sitio en una sola mesa y dudamos mucho que en dos.... ¿Por que los expositores tenemos que pagar el doble o el triple si esto es algo que daría mucha vida a los encuentros?.

Dicho esto, solo me queda despedirme... Así pues, un saludo a muy cordial a todo aquel que acudió, y sobretodo un animo muy animado a todos los usuarios a que no se pierdan el siguiente.

Julio Gracia
MSX4ever



La presencia de público infantil fue otro de los factores destacables en este encuentro

Algunos miembros de CUOAM

El disco musical MOONDOP#1 fue uno de los grandes protagonistas en este gran encuentro de usuarios de MSX.

ENTREVISTAS

CUOAM: Las primeras impresiones de la nueva asociación en defensa de la informática alternativa.

Entrevista a Carles Bernárdez (Doraemon), David Fernández (TroMax) y Jordi Morales (Novi), fundadores de este nuevo club.

¿Cuando nació la idea de fundar CUOAM?
Los tres somos del mismo pueblo (Calella) y nos conocimos a través de Internet en el canal IRC de MSX. De ahí quedamos en persona (Carlos y David) y posteriormente surgio la idea al comprovar el desconocimiento de la gente con respecto a las plataformas que utilizamos (AMIGA, MSX, entre otras). La idea inicial surgió en el verano de 98, pero no la plasmamos hasta un par de semanas antes de la Reunión de usuarios de MSX en Barcelona.

¿La gente reponde a la iniciativa?.
Pues la verdad es que unas 20 veces más que lo que nos esperábamos al principio. Con apenas un mes de existencia ya tenemos más de 25 socios, por lo que estamos muy contentos.

¿Cual es el objetivo de vuestra fundación?.
Preservar y apoyar a todas las plataformas o sistemas que no formen parte del monopolio (PC+WINDOWS y versiones similares... Risas....) que esta sufriendo la informática. Además diponemos de un local donde podreis encontrar ordenadores (MSX Turbo R GT, MSX2, MSX1, AMIGA 500, AMIGA CD32, LINUX, MAC, etc.) y una amplia gama de revistas y juegos actules para deleite de la gente que no conozca estos monstruos del entretenimiento (...Risas).

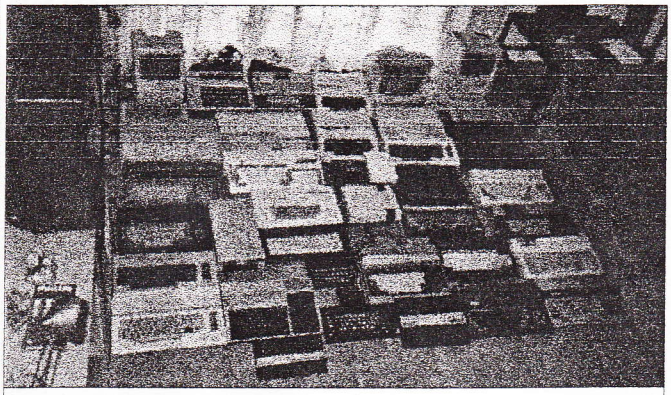
¿Como crees que reaccionaran los usuarios de plataformas diferentes (MSX, AMIGA...) conviviendo en un mismo club?
Precisamente lo preguntamos en Barcelona (tanto a usuarios de AMIGA como de MSX) y nos repondieron que era una idea genial, por lo que no creemos que puedan existir confrontaciones informáticas (nosotros somos de la filosofia multiplataforma, es decir ni imponer criterios ni que nos los impongan).
Ni falta hace decir que los radicalismos sólo son buenos cuando están enfocados hacia nuestro peor enemigo: el WINDOWS.

¿Pensais editar alguna publicación o algo parecido?
Desde luego, tanto en diskette como en papel, además de editar anuncios en revistas comarcales e Internet.

¿Que equipo teneis?
David: MSX TURBO R GT, AMIGA 1200, MAC y algunas plataformas más.
Carles: MSX2 8250, AMIGA 1200 amb PPC/240 y PC LINUX.
Jordi: MSX2 8280 y AMIGA 1000.

Os animamos a suscribiros (500 pts al año), ya que podreis disponer de un local con todo tipo de material para vuestras plataformas y para que disfruteis entre amigos y conozcais nuevos usuarios y nuevas plataformas. Un saludo para todos los lectores de la MOAI-TECH. Y sobretodo recordad, tanto el MSX como el AMIGA son sistemas independientes que siguen teniendo una gran fuerza en la actualidad, su fortaleza depende de todos nosotros, asi que... ¡Sigamos disfrutando con ellos!

Imágen del Stand del nuevo grupo CUOAM



Imágen de la increible colección de ordenadores de CUOAM, entre ellos varios AMIGA, un MSX turbo R, un par de MSX2 e incluso Algunos MSX1.

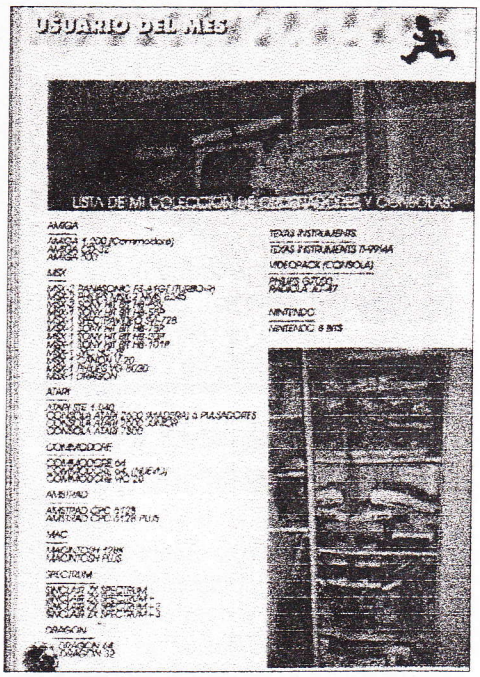
El TurboR GT con interface IDE, HD de 600 megas y la unidad de audio MOONSOUND traidos a la euskal Party por TroMax, lider y fundador de la asociación CUOAM. Sin duda, este fue un gran momento para librar al MSX del desconocimiento en el ambiente del AMIGA y el PC.

FANZINOTECA

LIBROS, CD-ROMS, FANZINES, REVISTAS, DISKMAGAZINES RECORTES DE PERIODICOS, ARTÍCULOS EDITADOS EN REVISTAS COMERCIALES Y TODO LO QUE ENCONTRAMOS RELACIONADO CON EL MSX...

MUNDO AMIGA número 6

En esta nueva edición de la revista independiente MUNDO AMIGA se han incluido unas cuantas páginas dedicadas a David Fernandez (conocido coleccionista de ordenadores, lider de CUOAM entrevistado en este mismo número). Lo mejor de todo es poder encontrarse con excelentes fotos de su colección de ordenadores MSX (una de ellas incluida también en este ejemplar de la MOAI). Y nos habla de su historia personal através de los senderos de la informática, haciendo un buen repaso de su paso por el sistema MSX, que afirma ser su favorito junto al AMIGA. También nos encontramos algunos esquemas que incluyen las especificaciones técnicas del MSX TURBO R de David y de otros modelos de MSX.



SD MESXES número 13

Nestor Soriano, Mato 34, el SAVER y el resto de individuos que forman la editorial de este fanzine siguen intentando ser los más graciosos usuarios. Lo de siempre, un número cargador del típico humor creado por esta gente, muchos contenidos de gran interes, y una excelente calidad de maquetación e imprenta. Gracios a dios continuan con la filosofia de inclui muchas, muchas, muchas fotos e imágenes para el deleite del más exigente usuario. Lo único que quizá podriamos destacar como punto negativo son los ENORMES RETRASOS que siempre sufre este importante fanzine. Es muy duro tener que soportar 6 meses sin secciones tan interesantes y didacticas como VDP BLASTER. En fin aquí teneis todo lo que podréis encontrar en esta maravillosa publicación nacional.

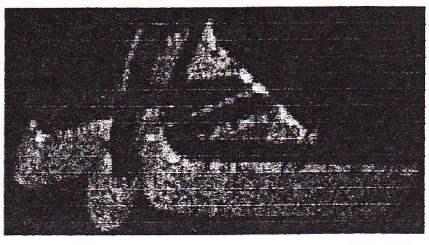
XVI RU de BCN
Tilburg 99 (desdeluego por lo que se puede apreciar en las fotografias este encuentro ya no es lo que era)
Konamimanblador
Exor (otro juego nuevo que no hemos podido comentar en estaocasión).
Secta Mesexe
D áce antaño (digamos que es como nuestra sección *Dimensión Zero* pero con el estilo de Mato34).
Kaotika (su nuevo juego)
Shan Sound (nueva sección)
VDP BLASTER (¡Bien!)
Hoberescam
Expansor italiano
Animecha (nuevo editor)
y muchas, muchas más.

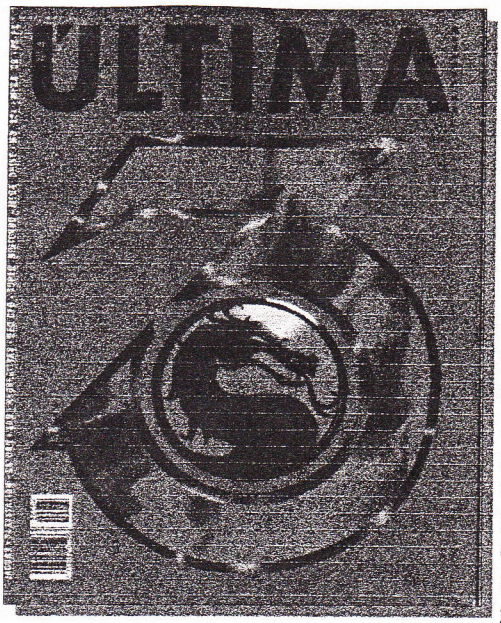
Club MESXES
c/ Manacor 16 1º 1º
07006 Palma de Mallorca
Baleares (spain)
Teléfono: 971 46 17 13

ALMOST REAL

Impresionante demostración gráfica la que viene con el último ejemplar de la diskmagazine holandesa FUTURE DISK. Es sencillamente la mejor demo en 3D que jamás hemos visto en un MSX. Unos gráficos alucinantes, una música en formato OPL4 acojonante y unos efectos de rotaciones aplastantes. Creo que los muchachos de MAYEW (desarrolladores también de otras demos como el 100% MUSIC) han hecho un más que excelente trabajo en esta ocasión. Elebando los 8 bits de nuestros aparatos a limites hasta ahora insospechados los muchahcos de FUTURE DISK están haciendo una recolecta del mejor software para concluir su carrera en el ámbito del MSX. ALMOST REAL, eleba con creces el buen gusto de FUTURE DISK a la hora de escojer productos para entregar junto a su popular diskmagazine.

Se rumorea que titulos como PUDLE LAND podría estar en la lista de futuros lanzamientos de future disk. Aunque todo esto no se sabrá hasta que future disk quiera que lo sepamos. Lo que si es seguro es que con la próxima entrega de su diskmagazine se incluira una versión del tan esperado SIR DAN...





ÚLTIMA GENERACIÓN nº4

En esta edición de Última (una revista comercial que se dejó de editar hace ya algunos años) podemos encontrar un extensísimo reportaje de MSX formado por 10 páginas a todo color y con una gran cantidad de fotografías e imágenes de excelente calidad. El reportaje (cuyo título es MSX "el estandar olvidado") hace un detallado repaso de todas y cada una de las generaciones de MSX, empezando por el MSX1 y llegando hasta el TURBO-R analizando a grandes trazos el software y las prestaciones que ofrecen. Algo que es realmente curioso es una de las columnas existentes en el artículo que habla con toa seguridad de la existencia de un STREET FIGHTER 2 japones para MSX2...(?). También (y como es completamente normal) se habla y de hecho se dedica una sección entera al Software de KONAMI, insisitiendo en la idea de que este a sido lo mejor que a pasado por el sistema. Podemos observar una especial reseña y algunas imagenes del SD SNATCHER y nos hablan de SUNRISE y del club HNOSTAR (esto les debió dar una gran publicidad). Somos conscientes de que al leer esto, es posible que algunos usuarios quieran obtener un ejemplar de esta revista... Visitamos la WEB de los editores y lo único que logramos visualizar fue un catálogo de prouctos nuevos... Por lo que es relativamente imposible que se pueda conseguir en la actualidad. No obstante siempre es posible recurrir al metodo de fotocopiar en color, para que todos podamos disfrutar de este magnífico reportaje (que además es extensisimo y no se hace en absoluto pesado). Si a alguien le interesa que no dude consultarlo con nosotros y se etudiarán los costes del fotocopiado, etc. Por úlitmo destacar que este artículo fue escrito en 1995 por Manuel Varela quien en nuestra opinión hizó un excelente trabajo.

Nueva edición de HNOSTAR.

Intolerable retraso el de esta ocasión... Todos hemos estado teniendo que soportar una larga espera de más de 8 meses. Esto no puede seguir así. Aunque para compensarlo estos muchachos han decidido incluir páginas interiores a todo color y presentarnos un número cargado de información. Nuevamente se han superado las espectativas, y esta continua siendo la revista favorita por una gran mayoria, nosotros incluidos. Y todo esto es lo que encontrareis en este nuevo magazine procedente de Santiago de Compostela. Un extenso (quizá demasiado extenso) reportaje sobre lo ocurrido en el pasado encuentro de usuarios en MadridSX 99. Un elaborado, discreto y muy directo al grano (como debe ser) reportaje de lo ocurrido en la última feria de MSX en Barcelona. Un especial de su mítica sección "Hazlo tú mismo" que incluye páginas interiores a color. En noticias nos hablan de algunos productos y proyectos aparecidos en los diferentes paises MSXeros en los últimos meses. Especial noción le dedican a los rumores y noticias aparecidas en japón acerca del regreso de ASCII corp. lanzando un nuevo MSX al mercado nipón (¡Ojalá fuese cierto!). Comentan juegos como NUTS, THUNDER BIRDS ARE GO, MOONDOP, LUKY LUKE entre algunos reportajes más (Brasil, Tilburg, etc...). En fin un número que quizá a llegado ya demasiado tarde, y me sabe muy mal decirlo pero... Por lo que parece su próxima tirada parece que va a tardar lo suyo (esperamos de todo corazón que no sea así).

CLUB HNOSTAR Apartado de correos 168
15700 Santiago de Compostela

Con la aparición de el METAL GEAR SOLID para la consola PlayStation de SONY, las diferentes publicaciones de videojuegos a nivel comercial (HOBBY CONSOLAS, SUPER JUEGOS, etc...) han decidido comentar las antiguas versiones de este juego para MSX. Por lo menos han rendido un muy merecido respeto a los verdaderos padres de este tan popular videojuego de nuestra era. Pero mas que todo un detalle por parte de estas revistas se trataba de una obligación con la todas han cumplido afortunadamente. El METAL GEAR SOLID se mueve mediante un motor de juego casi calcado al del SOLID SNAKE, por la estructura de los mapas, los camiones, el radar la radio, los ascensores. Lo único que ha cambiado es el uso de las 3 dimensiones, los dialogos hablados y en definitiva, la tecnologia que los fantasticos 32 bits de la PlayStation pueden ofrecer. No hemos querido comentar aqui esos numeros de las revistas antes mencionadas. Pero si por otro lado os hace gracia leer comentarios y ver fotografias de nuestros METAL GEAR y SOLID SNAKE pues ya sabeis, os comprais un numero de la HOBBY CONSOLAS o de la SUPER JUEGOS, buscais la página de servicio de números atrasados y a telefonear se a dicho.

Euskal Party

La primera visita que el MSX hace a esta macro fiesta de informática.

EUSKAL PARTY 7
(23,24 Y 25 DE JULIO)
SAN SEBASTIAN.

Una macro-reunion de usuarios de plataformas alternativas al PC. Todo empezó hace unas cuatro semanas. Antes de viajar hasta este importante evento, hablé con un amigo mio de Valencia (FIREBOY) usuario de MSX Y AMIGA al igual que yo, él me comentó que poseia un MSX-2 PHILIPS, con MOONSOUND y IDE-INTERFACE y un interface IDE. Él, tambien tenía la intención de asistir a la Euskal Party, como yo. Y atraves del IRC (en el canal #MSX porsupuesto) nos propusimos viajar hasta allí con un gran MSX para mostrarlo y darlo a conocer en este territorio virgen, y sobretodo para informar de como estaba el panorama MSX a nivel internacional. Llevamos el TURBO R equipado con disco duro y el OPL4 y llevamos juegos actuales como el SONYC. salí de calella (barcelona) el 22 de julio un dia antes del evento como cada año que he asistido (fue mi tercera visita), pero con la diferencia de cargar con un flamante TurboR en mi equipaje.La sorpresa más grande que me llevé, aunque suele ocurrir casi caa año, el aforo y el interior era infinitamente más grande que el año pasado. Se celebró en un *VELODROMO ENTERO PARA LA PARTY* con más de 5.000 M2, Donde nos esperaban nuestras mesas para colocar los ordenadores y

El MSX fue la gran novedad de está edición... Allí se dio información y se rescataron varios usuarios a nivel nacional. Para muchos, el ver un MSX con semejantes prestaciones fue un impacto social.

demás accesorios, una pantalla gigante (si, habeis oido bien) de 8X6, otra de 2X2 y unVIDIWALL de 5X5 metros. El local permaneció abierto las "4 horas del dia y todos los participantes podrian estar allí toda la noche, incluso con los ordenadores en marcha. Todas las cadenas nacionales de TV al igual que las radios informaron del acto. Se hicieron concursos y demás, pero como esta es una revista de MSX (felicidades por vuetra excelente publicación muchachos de la MOAI) voy a ir al punto más caliente en lo que al MSX se refiere. Fuí el priemr usuario de MSX en traer un TurboR, je je, y esta no será la última vez, pienso dar información cada año y animar a los diferentes grupos de MSX a que se animen y monten allí sus STANDS. Pudimos lograr que más de 1000 personas vieran un MSX funcionando con IDE y OPL4 y algunas personas se interesaron mucho y nos pidieron direcciones de revistas y páginas WEB. Aunque lógicamente algunos se mostraron indiferentes, otros se morian por verlo, algunos dijeron textualmente: ¡JODER QUE PASADA!. Mas de uno me dijo: "QUIERO TENER LO QUE VEO AHORA CON MIS PROPIOS OJOS", y les di todo tipo de informacion y facilidades. Cuando puse módulos de KONAMIVIA MOONSOUND la gente alucinaba de la calidad (es que el Moonsound es mucho Moonsound).

CONCLUSION Y COMENTARIO: Si a alguien le tengo que agradecer donde estoy ahora en el mundo del es a dos personas por hacerme saber de que mi querido MSX aun funciona: a FIREBOY y a Manuel Dopico Desde aqui os saludo rodeado de mis dos amores PANASONIC FSA1-GT (TURBO-R) Y AMIGA 1.200. Ellos me lo han dado todo. Excepto al PC, jamás hay que insultar a otras plataformas, entre todos nos podemos ayudar y convivir en paz y con respeto, todos luchamos por la misma causa:

"ACABAR CON EL DECONOCIMIENTO Y ROMPER EL MONOPOPILO DE MICROSOFT".

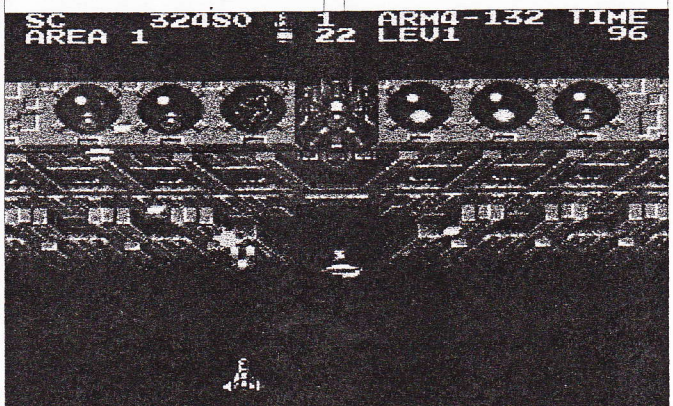
David Fernandez.Gisbert (TroMax) CUOAM para MOAI TECH (c) 1999
LLFBtromax@iponet.estromax@retemail.es
CORDINADOR oficial MSX RADYKAL PARTY.

Nuestra gran ludoteca nos reserva muchas sorpresas con las que gozar y gozar. Julio Gracia presenta...

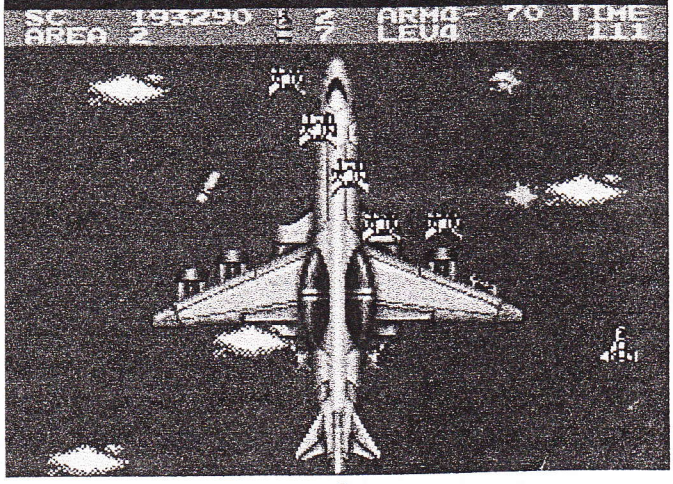
Dimensión Zero

ALESTE 2
(c) COMPILE 1989

Ja, ja, ja. Huy perdonad pero aún estoy con el cachondeo del `METAL GEAR SOLID´ de playestation.
Bueno dejemonos de comercialidades y vamonos al mundo del M.S.X y en especial a ese pedazo de juego llamado ALESTE 2 (mira que los de Playestation tienen poca imaginación).
Este juego es un juego de naves de la compañía compile, sacado a la venta en 1989.
En este juego perdonad que os diga pero mi opinión es esta, el punto flojo es la demo de la presentación, pués no refleja lo bueno que es el juego. Pués los gráficos sobre todo el enemigo de la 2ª fase o sea, ese pedazo de avión de IBERIA, y los fondos son muy buenos.
En la demo se ve una nave muy grande i se ve a dos comandantes hablando Japonés (como ja dije en el anterior numero no tengo idea de japonés por eso, no sé que decían esos dos personajes). Sé be un hombre con el pelo verde que debe ser el malo de la historia, porque de la nave del principio no deja ni huella.
Entonces sé be como dos cápsulas bajan derechito al infierno, al planeta tierra y en especial a NEW YORK.
En la pantalla preliminar se empieza escogiendo la arma i abajo te pone la información de la arma o sea el tipo de disparo que tiene. A la izquierda se ve un individuo/ua, me parece que es una chica por la voz, porque si es un tio nos podemos reír como bastante.
TIPOS DE ARMAS:
En total hay 6 tipo de armas cada una con unas características diferentes.
0, Es como si al empezar no tuvieras una arma especial, supongo que con esta arma es más fácil llegar al tiro doble.
1ª. La primera es como un boomerang que va haciendo vueltas rápidamente en círculo. Es como una especie de protección delantera.
2ª. La segunda es una bolita de fuego que sale disparada hacia delante, con una gran energía, lo malo es que una vez sale el disparo té quedas con la normal unos segundos, esos segundos son los que pueden decidir si sigues o si estas GAME OVER.
3ª. La tercera es un láser mu bonito, que va hacia delante con una gran velocidad lo que pasa es que los enemigos son muy pequeños con el láser nos costara mucho eliminarlos.
4ª. Para mí la mejor arma especial que hay pues el disparo va directamente a los enemigos, pero no os fiéis pues los enemigos son muy escurridizos. (Es la que más me gusta porque soy de lo más malo jugando a juegos de naves, una vez mi tio i jo estuvimos jugando a dobles o sea juntos, en el juego Salamander y un poco más y le da un paro cardiaco, de lo malo que soy)
5ª. Para mi una de las peores pues es muy lenta, i te deja para unos cuantos segundos a merce de la arma normal y de la suerte.
6ª. Bestial, muy fuerte, pero también muy lenta.
Creo que la mejor manera de pasaros el juego es mirando i cuidando más la nave, que ir a saco matando bichos. Los bichos son facilísimos de matar tan fáciles que os podéis confiar i quedaros con un palmo de GAME OVER.
Estas armas también se gastan arriba de la pantalla te pone lo que té queda de munición, solo la normal no se gasta.
La música es uno de los puntos fuertes del juego, sobretodo la de la segunda fase que te pone los nervios de punta.
La verdad creo que la música no os defraudara a los que no han jugado, y a los que ya han jugado ya deben saber la música que calza este juego.
Los enemigos .... Los hay de todas las formas desde torpedos, hasta naves que te persiguen, o lechugas que te disparan, no perdonad no son lechugas son como unos mocos alienígenas en forma de lechuga, gusanos, a hay unos enemigos que bajan en cadena que si los



La altísima velocidad del scroll y los Enemigos es el punto fuerte de esta segunda parte.



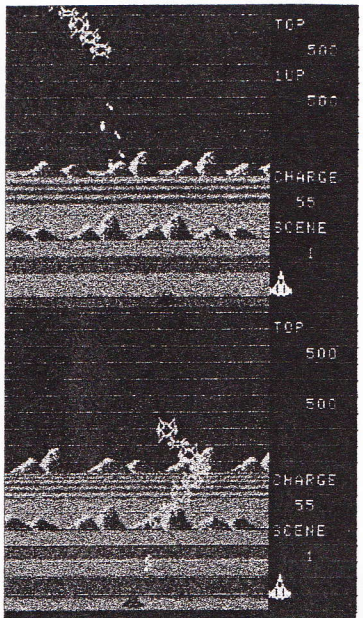
destruyes él ultimo en ser destruido te da un numero de una arma. Si tienes por ejemplo la arma numero 4 i te coges un numero 4 se te puede hacer la arma o más fuerte o más dispersa.

También en estos enemigos en cadena si una vez te los has cargado, i te sale una esfera roja no te la cargues o te la intentes cargar pues no te servirá para nada. Cojela como si fueras a chocarte i veras como esa esfera roja se convierte en una protección por toda la nave.

De los enemigos finales no diré nada porque sino no tendría emoción. (más que nada porque solo me he llegado a la tercera pantalla).

NOTA DE DOP: *Pues yo me lo he pasado unas 14 veces y solo 2 de ellas he logrado ver el final, todo por no poner el disquette correspondiente a la última carga. ¡¡Tened cuidado con según que versión del ALESTE tengais!!. Y si este chaval flipó con el avión, ¿¿como se huviese quedado con el último monstruo??. Es el mejor de todo el juego.*

¡UN SALUDO PARA TODA LA PEÑA DEL MSX¡



Imagenes de todo un clásico para nuestro sistema. EXERION II fue todo un exito para la primera generación de nuestras computadoras niponas.

Yo vuelvo a la carga como ya es habitual y espero que dure mucho tiempo.

Aqui teneis cuatro juegazos mas para que os sigais deleitando.

NOMBRE:PREDATOR
CASA:PACK-IN-VIDEO

MORI TECH

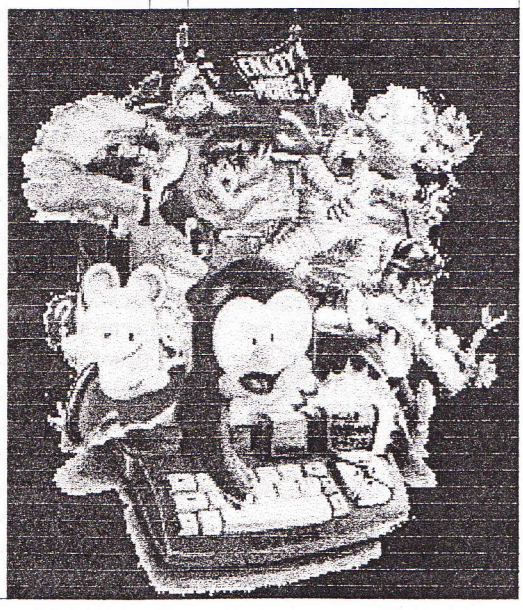
AÑO:1987
TIPO:ARCADE
SISTEMA:MSX2
FORMATO:MEGAROM
SONIDO:PSG

Aqui tenemos una nueva conversion del cine al videojuego, Pack in Video es una compañia no muy conocida aqui hasta hace no mucho ya que sus unico jue gos comercializados aqui en Espa□a fue otra version del cine al msx, como to dos habreis adivinado ya se trata de la pelicula de Rambo 3 que se editaron en formato rom y megarom, aunque eran de poca calidad tecnica eran bastante entretenidos, si habeis visto esta pelicula(Depredador) ya sabeis de que va el juego aun asi por si no os acordais o no la habeis visto (no os la per dais) os hare un breve repaso.

Una raza alienigena llega a la tierra con una única obsesion, encontrar seres de gran fuerza, darles caza y una vez abatidos arrancarles la cabeza como trofeo. Nuestro querido Arnold se vera miniaturizado en nuestros msx para dar vida al General Schaefer, un gran militar enviado a la selva para acavar con la guerrilla de ese pais aunque con sorpresas añadidas.

Así es, iremos pasando pantallas intentando salir de la selva con vida, las pantallas son de recorrido horizontal y al final de cada una tenemos dos caminos para elegir, uno en la parte de arriba y el otro abajo de todo ,en algunas pantallas nos la tendremos que ver con un Depredador, esto lo sabremos puntualmente, ya que en el marcador que tenemos arriba con nuestro numero de vidas, etc. Aparece a la derecha también el del monstruo y cuando haya uno el nombre de Predator ira iluminandose, a lo primero es dificil de ver ya que se camufla y solo lo podremos localizar por un punto rojo que es el de su cañon, pero conforme vayamos acertandole ira perdiendo su camuflaje.

Dispondremos de tres tipos de arma, Minas, Metralleta y granadas, para con seguir municion y demas bastara con matar a los enemigos aunque no todos nos abasteceran y para recogerlas hay que agacharse, en las pantallas de montaña y volcanicas podremos encontrar cajas que nos darán una gran cantidad de armamento así como vidas extras y reponedores de energia. En las pantallas de selva siempre hay un sitio donde podremos reponer energia se encuentran en la parte superior, son como unas gotas de lava que caen del cielo y si nos colocamos debajo nos ira subiendo el nivel de energia hasta llenarlo a tope. El manejo del personaje es con los cursores con z disparamos, x para saltar, grph para seleccionar las armas, F1 para pausar el juego y ver el mapa y la situación exacta de donde nos encontramos y space para comenzar

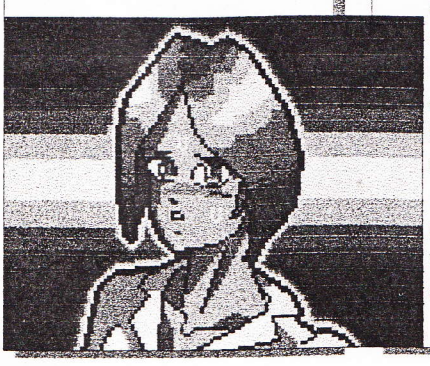


PARALAX Honepage

Por fin acabaron las guerras, !Paz!, una tierra un rey.

Puuffff!, estoy axfisiado de tanta carta recibida.

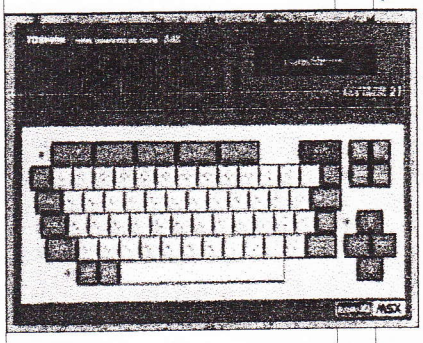
Hola a todos nuevamente, cada vez aprieta mas el calor, espero que todos esteis pasando un buen verano o que hayais pasado unas buenas vacaciones (*nota de dop:* En fin, para cuando esteis leyendo esto ya será NAVIDAD por lo menos)...



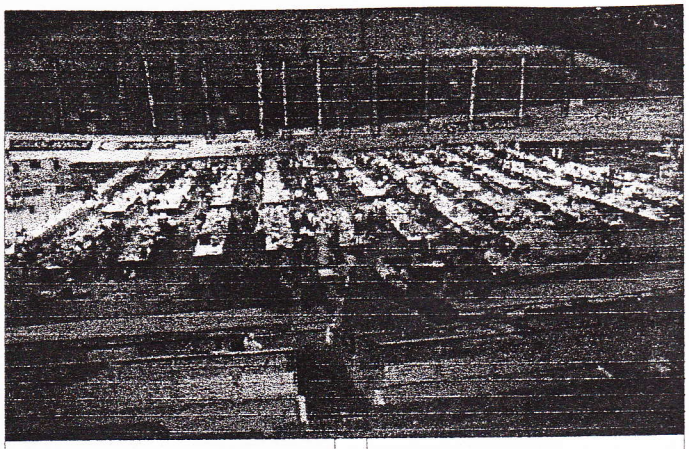
a jugar.
Como ocurrió con Aliens 2 tenemos otro gran Arcade de pelicula ante nosotros, los personajes son mas pequeños pero la mezcla del colorido es bestial como en el Andorogynus, la rapidez tampoco se queda atras y las músicas PSG sigen reivindicandose con una muy buena calidad, eso si, en algunas pantallas, el planteamiento del juego es similar al Gryzor en algunos casos pero de muchisima mejor calidad a nivel general, ante vosotros teneis otro gran juego que espero destripeis pronto.

NOMBRE: ZORNI (EXERION II)
CASA:JALECO
AÑO:1984
TIPO:ESPACIAL
SISTEMA:MSX
FORMATO:ROM
SONIDO:PSG

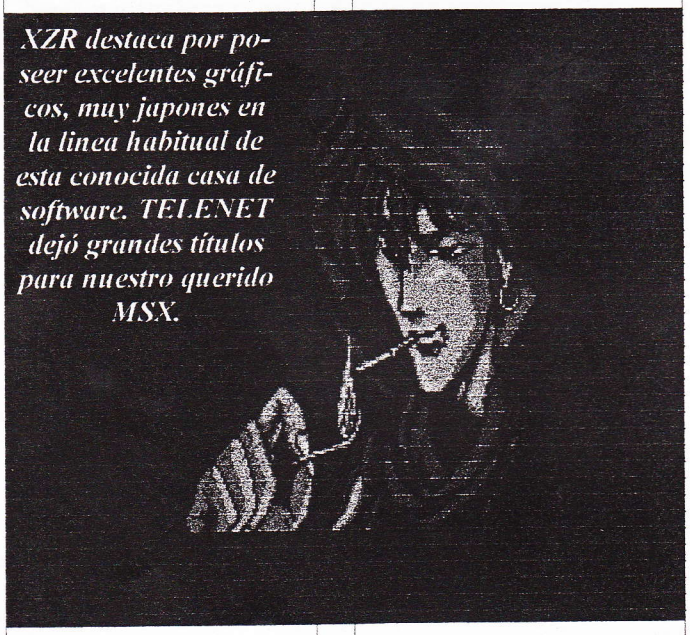
¿Quien no conoce este juego?
Toda una leyenda del arte del videojuego que hizo furor en los salones recreativos a principios de los 80 y que a todos nos gusta recordar de vez en cuando en nuestros msx, y eso es precisamente lo que vamos hacer, recordarlo.
Nuestra nave ha sufrido un calculo matematico en nuestro viaje de regreso a



casa y por desgracia hemos ido a parar a un planeta repleto de seres que nos tienen mas mania que nuestro jefe y cuya unica obsesion(que no es poca)resi de en destruirnos.
Lo que mas llama la atencion de este juego aparte de su adiccion es su scroll 3d, algo muy novedoso para la época, ademas el vuelo de la nave no se limita al de la mayoria de juegos en que vamos rectos o en diagonal, aqui podemos hacer giros de arriba abajo y viceversa con una gran suavidad acompañando perfectamente al scroll, aprender el manejo es muy importante ya que los misiles enemigos siguen bastante bien nuestro movimiento y nos pueden dejar fuera de combate muy fácilmente. Tenemos dos clases de disparos, uno con la barra space que es doble pero un poco lento y otro con la tecla grph que es simple pero ultra rapido y nos ayudara para pasar salir de mas de un apu ro, lo malo de este disparo es que se gasta pero podemos incrementarlo destruyendo a cualquier enemigo aunque deberemos hacerlo con el disparo doble si no, no nos dan municion. Si comparamos esta segunda parte con la primera creo que ninguna sale ganando, en la primera tenemos una variedad ligeramente superior de enemigos y paisajes, pero solo hasta la escena 7, ya que en la 8 vuelve al principio(en ambas partes) y en la segunda tenemos fases de Bonus para incrementar



municion, en estas fases de Bonus podremos usar el disparo rapido ya que no se gasta y tampoco deberemos tener miedo de impactar contra un enemigo por que no nos destruiran, el colorido es muy bueno y no desentona en ningun momento en ninguna de las dos partes, tambien cambia el color de la nave, blanco en la primera y negro en la segunda, también incorporan opcion de 2 pla-

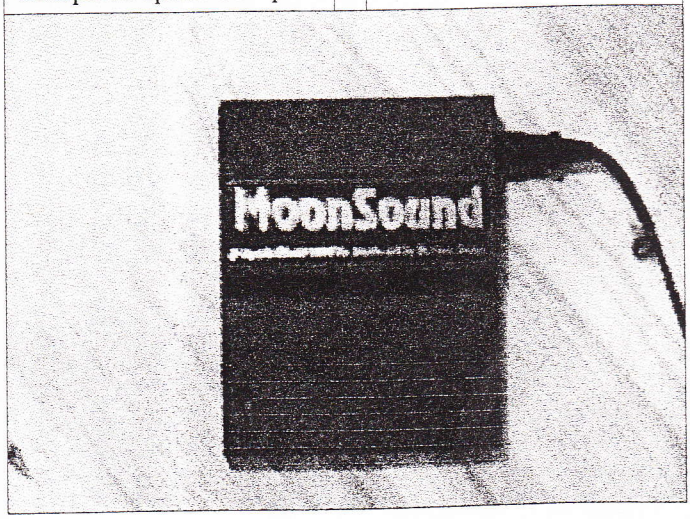


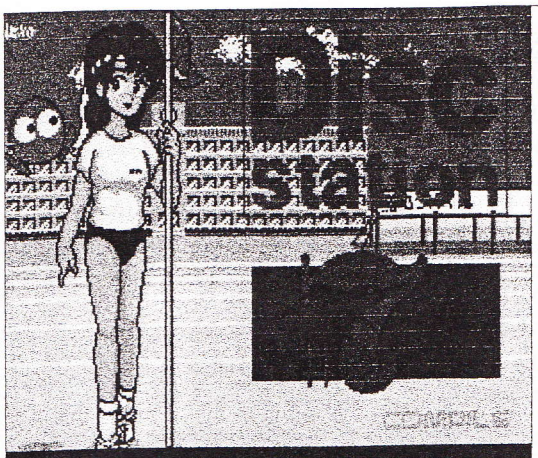
XZR destaca por poseer excelentes gráficos, muy japones en la linea habitual de esta conocida casa de software. TELENET dejó grandes títulos para nuestro querido MSX.

yer que lo hace mas entretenido si cabe, lo que no tienen es música(aunque tampoco le hace falta)si efectos de sonido que estan bien. En global no se puede pedir mas a un hito con tan poca memoria.

NOMBRE:XZR
CASA:RENOVATION GAME-TELENET JAPAN
AÑO:198?
TIPO:ARCADE-RPG
SISTEMA:MSX2
FORMATO:DISCO*2
SONIDO:PSG

Nos encontramos ante uno de los mejores arcade-rpg que hay para msx, aunque tapado como siempre por titulos de gran calidad como los Xak, YS o Dragon Slayer, pero como he dicho es uno de los mejores juegos del ramo que hay pa ra la norma, ademas la compania, Telenet, es una firma conocida por todos y que tiene muchos titulos de calidad, Valis II, Andorogynus, Saziri etc.
Metemos el disco A, donde

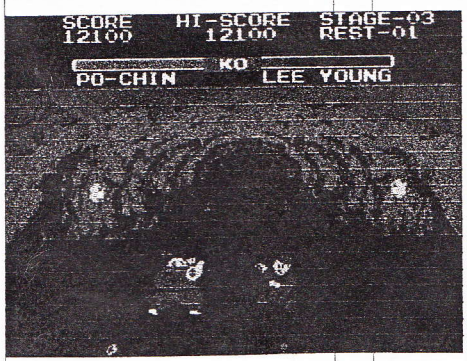




¡¡Ohh!! las DiskStation de COMPILE, nuestra musa para nuestra MTDV. Algún dia lo conseguiremos

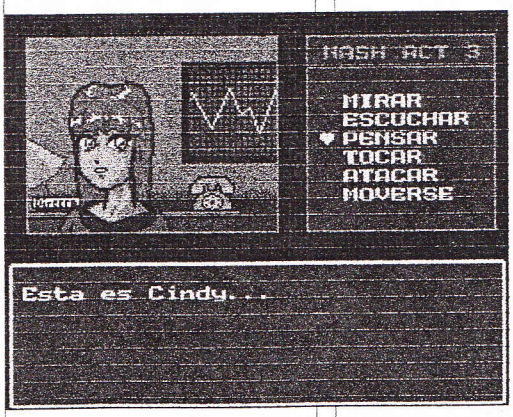
poco de equipo para poder iniciar la aventura con garantias, los graficos en el pueblo estan bien aunque los sprites son pequeñitos, cada vez que entremos en una casa nos aparece una ventanita con un dibujo muy bueno del personaje que allí se encuentre, puede resultar un poco complicado descubrir en que tienda compraremos comida en cuala armas porque la mayoria de casas exceptuando la Iglesia son iguales, aunque por la ropa de los personajes podremos hacernos una guia. Cuando salimos de cualquier pueblo nos aparece un menu en Ingles con multiples opciones la que mas usaremos sera la de Map, que es la que realmente nos interesa para poder movernos por el mapeado, cabe resaltar que las ciudades iran apareciendo en el mapa conforme vayamos descubriendo eventos y derrotando enemigos. Las pantallas de accion las encontraremos en el suelo, en algunas pantallas podremos observar un agujero negro y una vez nos coloquemos encima el sistema de juego cambia radicalmente, ahora nos encontramos de pleno metidos en la accion y lo mejor de todo es que sera en modo arcade nada de menus. Nuestro protagonista que se llama Sadler, cambia totalmente su figura de antes un poco patética (seamos sinceros) para convertirse en un fabuloso sprite de Guerrero Arabigo con tisnes de Laurence De Arabia, las pantallas Arcade son fabulosas ya que la accion se desarrolla a una gran velocidad, cuando pasamos de un lado de pantalla a otro la acción se paraliza momentaneamente para trasladarnos mediante un scroll medianamente bueno a izquierda, derecha, arriba o abajo. Casi todas las pantallas de acción son de trazado laberintico ya que hay muchas puertas por las que

podremos disfrutar de una Demo de gran calidad en donde se nos explica la historia que esta ambientada en el tiempo de las cru zadas y se desarrolla en Oriente Medio ademas de conocer a los principales protagonistas de la historia (Si pulsamos F5 durante cualquier momento de la demo accederemos al menu de musicas) una vez terminada nos aparecera un menú en Hiragana con dos opciones, la primera empezar una partida de cero y la segunda



cargar una partida. Empezaremos en un pueblo y de aqui ya como siempre a buscarse la vida, hablaremos con todo el mundo y compraremos un

entrar, este puede resultar un punto conflictivo del juego ya que hay puertas en las que no podremos entrar hasta que consigamos cierta llave y que yo de momento no he logrado encontrar. Sadler posee una buena variedad de movimientos aparte de lo tipico de andar a izquierda o derecha y saltar, tambien podemos caer hacia abajo con nuestra espada en posición de ataque, o por ejemplo andar de cuclillas y atacar. La misión del juego no queda muy concreta al estar en Japonés aunque por la demo podemos hacernos una pequena idea de lo que deberemos hacer. Este es un juego que envicia ya que las pantallas Arcade te dan más ganas de jugar que si fuera un simple RPG por menus, para mi tiene una calidad mayor que la de juegos de la talla de Golvellius o Randar y equiparable a juegos como los Xak.



Control del personaje:
Z:MENU
X:ATACAR
CURSORES:CONTROL PERSONAJE
F1:PARA CARGAR UNA PARTIDA EN CUALQUIER MOMENTO

Como ya va siendo habitual, os ofrecemos la posibilidad de colaboprar con nosotros en esta sección (aunque de hecho lo podeis hacer en cualquiera de ellas). Así que os animamos para que nos envieis vuestros artículos, reflexiones u lo que sea sobre vuestros juegos favoritos. Estoooo..... Si, es cierto, dijimos que realizariamos un extenso reportaje sobre los mejores juegos de naves, tanto actuales como nuevos. Pero tampoco en esta ocasión nos a sido posible realizarlo... Principalmente (y aunque suene a la excusa típica que se da en estos casos) a sido por motivos de falta de tiempo, obligaciones, grabaciones de singles y demás actividades.

Cierto es también que dijimos que en este número podriais disfrutar de una extensa entrevista con el más famoso programador y traductor de nuestro pais, Don Manuel Pazos. Pero aunque ya está hecha tuvimos un problema de última hora con el WINDOWS 98 (como no) y.... De nuevo nos diculpamos.

Julio Gracia

Tablón de ANUNCIOS

Compro MSX turbo R GT o ST.
Que este en buen estado de conservación y funcionamiento. Precio a convenir y negociable.
Interesados contactar con:
Julio Gracia Paris
Teléfono: (93) 392 99 02
C/ Sicilia nº 95 entresuelo 1ª
c.p. 08921 Santa Coloma de Gramanet (Barcelona)

Compro todo tipo de Cartuchos para MSX1 o MSX2.
También estoy interesado en juegos originales en disquette. Por otra parte vendo IMPRESORA PHILIPS MSX. En perfectísimo estado de conservación, precio a convenir.
Enviar E-mail a:
xfa@sumi.es
Xavier Figuera.

Compro cartucho SD SNATCHER o Parodius.
Además también estoy interesado en intercambiar algunos cartuchos con otros usuarios.
Paco Vera.
Teléfono: (93) 783 48 58
También interesado en adquirir software para Turbo R.

Vendo cartuchos de MSX1 y MSX2. Mis precios no son negociables en absoluto.
Abstenerse peseteros.

Preguntar por David en el número de teléfono:
(93) 796 39 10
Llamad por la tarde.

Compro cartucho de MSX2 "METAL GEAR 2 Solid Snake".
Pagaría bien.
Poneos en contacto conmigo através del teléfono móvil.
606 333 333
Xavier Massegú.

Compro cartuchos de KONAMI.
David.
93 769 27 85

Vendo los siguientes cartuchos...

MOUSER: 1500 pts.
ANTARTIC ADVENTURE: 2500 pts
Precios no negociables.
También interesado adquirir e intercambiar software para Turbo R.
Manuel Dopico
Interesados ponerse en contacto con el Club.

Desearía ponerme en contacto con programadores que trabjen desde ensamblador para intercambiar información.
Y de paso que me ayude con rutinas y demás.
Jordi Cerezo
(93) 792 05 35
Abstenerse principiantes.
Llamar a partir de las 19:00.

Compro cartuchos de MSX1 y MSX2 de marca KONAMI.
Hacedme vuestras ofertas.
Germán Diaz.
(93) 757 86 43

Compro FM-PAC además de cualquier tipo de material MSX (cartuchos, libros , etc...).
Exponedme vuestras buenas ofertas...

Jordi Morales
(93) 769 36 73
Llamar preferiblemente por las tardes.

Busco a gente en activo con el MSX para desarrollar proyectos en software de entretenimiento.
Yo me encargaría del apartado gráfico.
Paco Santos.
(93) 388 29 16

Busco gente que desee colaborar con la fundación MSX BOIXOS club, o que desee votar su juego favorito para contabilizarlo en una lista de éxitos MSXeros Trimestral.
Ramón Castillo.
(93) 460 29 57

GABINET

SE APROXIMA, SE ACERCA, DENTRO DE MUY POCO.... PENTARO ODYSSEY 2 The ISland.
La programación del juego está completamente desarrollada. Por lo que pronto podremos disfrutar de la segunda parte más esperada. VUELVE EL ÉXITO, VUELVE PENTARO

ARROBA MAGAZINE

¡¡UNA REVISTA COMERCIAL APOYANDO AL MSX!!

Como lo oyes. Existe una revista que podrás encontrar en tu quiosko que habla del MSX y además con gran documentación (¡Incluso hablan de HNOSTAR, SONYC, los encuentros de Barcelona, etc!). Se trata de todo un magazine a color destinado a los usuarios de Internet y a los aficionados a la informática, y lo bueno es que cuando digo esto es porque realmente es así. Me explico: No solo PC encontraréis aquí, tambien hablan de cosolas de 8 y 16 bits (parecía que ninguna revista se acordaba tampoco de esas maravillas como la MegaDrive), entre otros soportes. Pero una especial mención hacen al MSX encontrandonos en más de una ocasión imágenes del ALESTE 2, del NEMESIS, BE BOP BOUT y demás en su flamante numero 25... Aunque ahora mismo acaba de salir su número 26 y... ¡¡Buala!! más MSXadas en este nuevo número comentarios y claras referencias al club hnostar y demás (alucinante). Pero nos vamos a centrar en el número 26, ya que incluye un extenso reportaje de MSX, y además un montón de WEBS informativas para alertar al publico español de que el MSX sigue siendo utilizado.

Así que ya sabeis, todos al quiosko a comprarla y la pediis a la editorial por correo, en serio, vale la pena hacerse con ese ejemplar en concreto, aunque hay otros números en los que no hemos encontrado con algunas columnas con la índole MSX, absolutamnete genial ¿no creeis?. En la portada de ese número encontrareis una pistola con las siglas FIREWALLS grabada. Si por algun motivo no encontrais esta exelente puiblicación en vuestro quiosko o librería abitual aqui os pasamos los datos:

Director de publicidad:
MIGUEL PEDREGAL
Tlf: 95 221 53 86
@RROBA
Por correo electrónico (se supone que los compradores de este magazine son en su mayoria internautas).
arroba@activanet.es
arroba1@activanet.es
O bien por correo convencional:
@RROBA
c/ compañía nº30, 1º
29 008 Málaga

Y para que os hagais una idea más interesante de los comentarios que os podeis encontrar en @RROBA número 25 aquí os recortamos algunos de ellos...

"Fue el mejor ordenador de 8 bits. Pero muchos no lo sabían. Habia que escarbar un poco para conocerlo... Y al poco tiempo lo amabas. El MSX vino de Japón, y esa fue una de las razones de su "fracaso". Hoy pasa al contrario, y si no, que se lo digan a las consolas."

Algo curioso es que en más de una ocasión (tanto en este número 25 como en anteriores ediciones), aparecen fragmentos narrativos dedicados al MSX. Osea así, a saco... En medio de un artículo dedicado a las bandas sonoras de los videojuegos, saltan con que el MSX tiene MOONSOUND, y que el FM PAC estaba muy bien y que se puede adquirir en tal dirección...

Francamente genial.

Y pensadlo bien, estoy hablando de una publicación mensual y comercial.

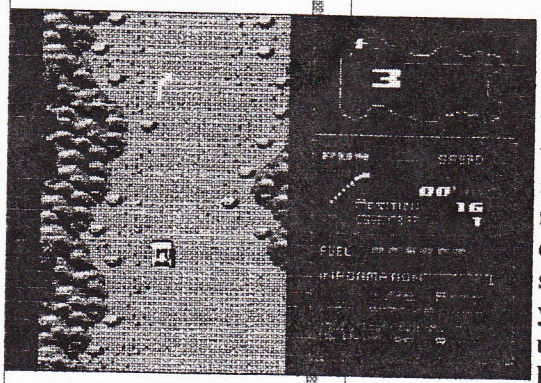
OTRA COSILLA DE MSX QUE HEMOS ENCONTRADO EN UNA PUBLICACIÓN COMERCIAL:

Otra revista comercial en la que hemos encontrado un párrafo relacionado con el MSX es ARRAKIS magazine. Se trata de otra revista destinada a un publico internauta en la que en una de sus páginas encontraremos publicidad de la WEB de CABINET SOFTWARE, e incluso un pequeño texto donde se nos advierte de que PENTARO ODYSSEY 2 está al caer. Siempre resulta gratificante encontrarse de repente con textos relacionados con el MSX en la actualidad. Cosa que por desgracia no resulta nada fácil.

Pero para lo poquito que es, no os recomendamos su compra...

CONSULTORIO TXUNGO

Bueno, bueno, bueno... Micntras ASCII sc va dedicando a montar fiestecillas, propagando rumores, sustos, en definitiva: mientras ASCII se da cuenta que ya estan semiacabados y deciden pagarlo con los pobres usuarios de nuesto (ohtodopoderosodespreciado) sistema..... he aquí la nueva bodrio-entrega



de esta increible e inimaginable puta sección.

Desde que empezó he recibido dos duras críticas:

La primera fué (y directa a la cara) del Ramón Ribas, que dijo: "¡ Vaya solemne idiotez!" ....(gracias Ramón por tu sinceridad, la confianza da asco).

La segunda fué (y direcya a la cara tambien) de mi madre que dijo: " Oye nene, ¿porque no dejas de hacer el gilipollas y te dedicas a algo mas productivo como bajar programas de dominio publico de internet y venderlo a la peña de nostalgicos usuarios, por 1500 pts.?". Gracias mamá....¿ Por existir?.

Como podeis ver tengo la moral en el suclo, y con una botella de ron en la mano y un boligrafo en la otra, me voy ha desahogar.....(esto...) responder a las preguntas de los usuarios:

Nº 5. David Fernandez Gisverd , alias TROMAX, mc cnvia una pregunta con una caligrafia terrible: Hola RC, ¿ Tienes trucos para el SPACE-MANBOW?

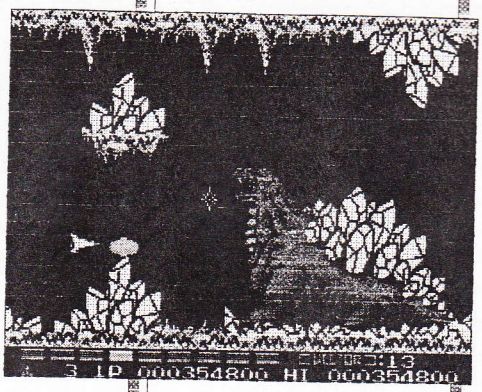
TROMAX, TROMAX, TROMAX.....¿ Te piensas que este es el consultorio sentimental dc Lcticia Sabatcr o que?..... En fin, como soy bueno te ayudaré: La verdad es que no tengo ningun truco para el SPACE - MAMBOW, pero tengo un disco con el juego crakeado, que solo tienes que pulsar f4 y ¡¡¡¡ vualaaaaaaaa !!! pasas de pantalla (ya te o pasaré). Adeu chato.

Nº4 Andreu Santarés Llop nos envia una carta con una caligrafía peor que la de TROMAX:

¿ Tienen algo que ver los "pantallajos" azules del windows 95/98, con el color del fondo de la pantalla cuando programas en BASIC con el MSX?.

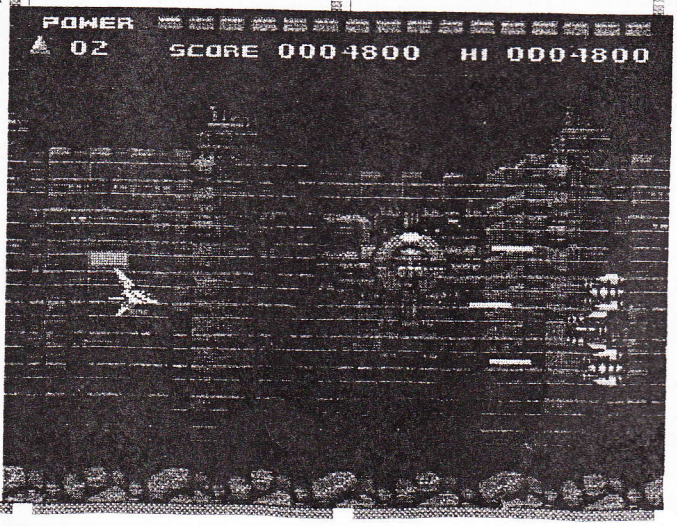
No pretendo ser grosero pero...CHAVAL, cuando hiciste la pregunta ¿ Hibas de LSD hasta el culo o qué?...

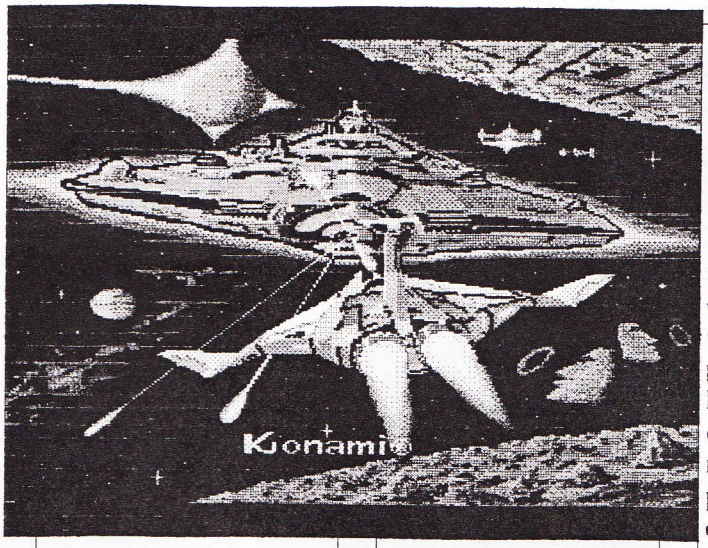
En fin, la respuesta ha ese gran enigma que atormenta a la humanidad es la siguiente: lo único que tiene que ver, es que mister Bill Gates quiso poner un toque de dignidad es sus mediocres programas,

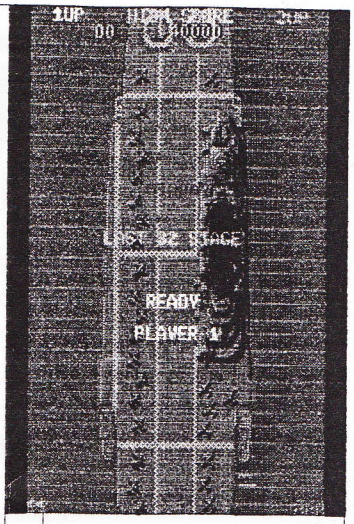


con esos "pantallajos" azules, reproducciendo (pateticamente) el bonito y entrañable color azul de fondo de nuestros MSX.....¡ Que bien Andreu hoy podras dormir!.

Nº3 Melchor Sansebastian, que es astrualiano como su apellido indica, nos demuestra con su pregunta que el gobierno podria destinar toda la pasta de todos los anuncios televisisvos " vivimos sin drogas" a legalizar la marihuana.







La pregunta es escueta pero aplastante: ¿KAZUHIKO HISHI es Gay?

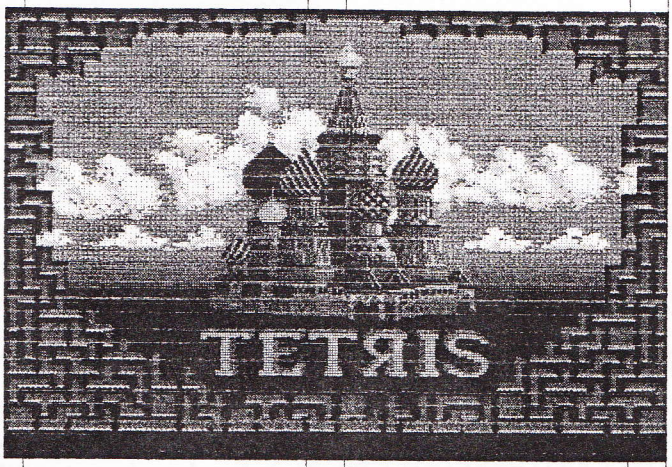
.....Si es que hay para matarlos.... Mira chavalín, no estoy para darte una respuesta que te permita regocijarte matandote a pajas con tus fantasias sexuales....

¿ Pero como te atreves a preguntas si el puto AMO es homosexual? Mejor será que busque otro amor platonico, como por ejemplo... ¡ Bill Gates!, ese si que es Gay (da por el culo a medio mundo).

N°2 Nuestro a migo y colaborador Julio Gracia que es muy gracioso, se podria meter incluso a humorista nos envia un dosier de gilipolleces, esto..., preguntas, de las cuales solo respnderé una:

Hola RC he podido comprobar que en el "FREDDY HARDEST Iin Manhatan Sur" no se puede grabar la partida, lo he intentado con la vidcocamara pero conla terrible decepción de que solo me salen demos y no puedo jugar. ¿ Que me recomiendas que haga, necesito el DOS 2?.

Si Julio, si (en estos casos es mejor seguir la corriente), creo que necesitas ayuda, no estaría de más, que lo consultaras con un profesional. Creo que le harias un gran favor a la humanidad si desaparecieras del mapa unos dias, lo digo por tu familia. Y en cuanto a tu pregunta, no te preocupes Julio, que ahora está a punto de aparecer en el mercado el FREDY HARDEST 3 que tendrá la posibilidad de grabar partida,



ademas también se puede utilizar como utensilio de cocina, y con un poco de imaginación, puede tomar forma de utensilio sexual y enriquecer tu vida amorosa. De nada.

N°1 Por último he aqui el ganador de un ejemplar de nuestra Revista: Paco Santos (si, es aquel que siempre le toca algo en la reunión de Barcelona con todo un coro cantando "TONGO" And the cuestion is:

¿ Porque hace "bip" el Msx cuando lo pones en marcha?.

Mira Paquito es muy facil: Resulta que MR. Hishi es fan de Nana Moskoury y les exigió a los ingenieros de Microsoft que crearan todas las cancions de esta cantante griega al encender el ordenador. Pero lamentablemente el PSG y el Z80 eran muy lentos y los ingnieros (que tenian por esposas a unas perras muy feas) se percataron de que el pobre MSX tardaba 2 dias, 17 horas y 26 gclocatiles... En consecuencia se optó por incluir un simple "BIP". Para tranquilizar a NISHI, los ingenieros (que tenian unos hijos muy feos) le dijeron que existia un código secreto para escuchar las composiciones de Moskoury através de su HIT BIT. Total que hoy en dia el pobre desgraciado aun esta intentando descifrar el dichoso código de su hit bit... (Quizá tendría que llamar a Manuel Pazos para que le hiciera un par de poques).

Buenooo nenes no me voy a desahogar más, os espero en el siguiente número con vuestras absurdas.

RC-743

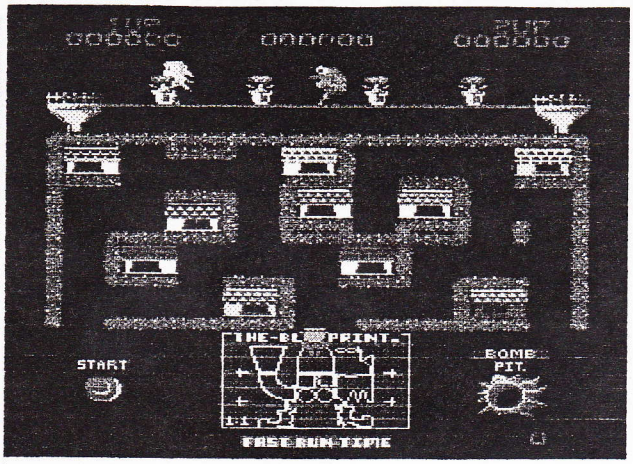
TRUCOS

Aquí teneis en exclusiva un cargador de vidas infinitas que os servirá para el juego de reciente aparición (y que por motivos de tiempo no hemos podido analizar) SEX BOMB BUNY.

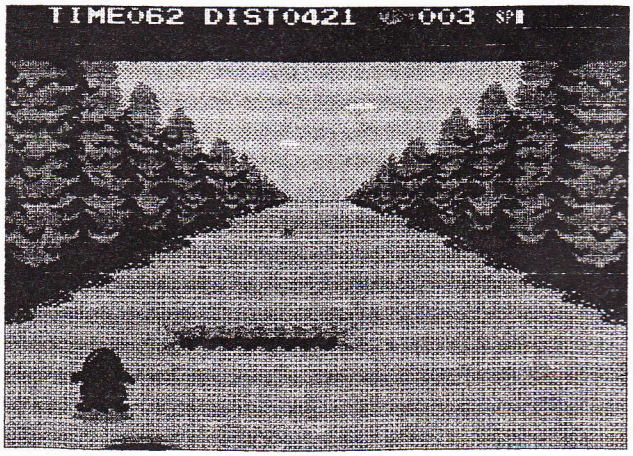
```
10 '-----------------------------
20 'CARGADOR VIDAS INFINITAS
30 'SEX BOMB BUNNY by MATRA
40 'Jose Angel Morente
50 'Noviembre 1999
60 '-----------------------------
70 '
80 CLS
90 L=3:U=&H3D
100 INPUT"Numero de vidas";L
110 IF L>5 THEN L=5
120 PRINT"Vidas infinitas (S/N)":U$=INPUT$(1)
130 IF U$="S" OR U$="s" THEN U=&HA7
140 PRINT:PRINT"Inserta el SEX BOMB
BUNNY"
150 PRINT"y pulsa una tecla"
160 K$=INPUT$(1)
170 POKE &HF351,0:POKE &HF352,&HC0
180 A$=DSKI$(0,0)
190 P=&HC000
200 IF NOT (PEEK(P+3)=83 AND PEEK(P+4)=69
AND PEEK(P+5)=88) THEN GOTO 290
210 A$=DSKI$(0,27)
220 POKE P+23,L
230 DSKO$ 0,27
240 A$=DSKI$(0,29)
250 POKE P+188,U
260 DSKO$ 0,29
270 PRINT:PRINT"Hecho."
280 END
290 PRINT "Disco incorrecto!!"
300 END
```

Salidos, digo ... Saludos.
JAM (warau@hotmail.com) *MSX Dreams*
Apdo. Correos 3294 18080 Granada

... [Gaudie] Artificial Intelligence Computer installed on Vixen.



En el METAL GEAR SOLID (por favor, perdonadme por incluir un truco de la consola PlayStation en una revista de MSX) existe una forma de obtener el traje de camuflaje óptico que lleva el personaje Otacón.
Te lo tienes que pasar en nivel "NORMAL" pero eso si, en el trozo del juego donde Revolver Ocelot nos Tortura deberemos rendirnos. Una vez hecho esto y te pases completamente el juego podrás disfrutar del traje de camuflaje óptico si vuelves a empezar. Si te lo vuelves a pasar otra vez con el traje y rindiendote de nuevo a la tortura, te darán un FRAC (!).
Si te lo pasa de nuevo con el frac, entonces podrás ver un final diferente. MOLA NO?... ¡Por dios!, ¡¡no me tireis tomates que me ahogo!!.
El capullo del JOYpad.



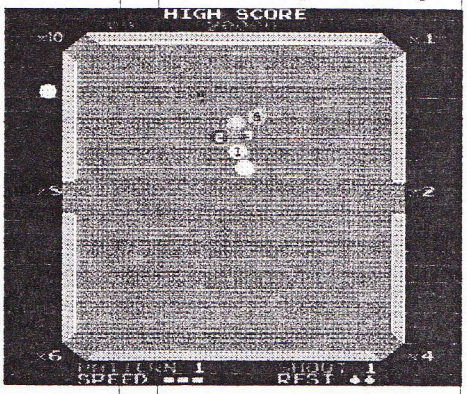
Tu opinión también cuenta

UNA DE INDIOS

Hola amigos y amigas del Standar, otra vez esta de vuelta el defensor del Pueblo para hacer las delicias de grandes y pequeños y castigar a los Villanos que se disfrazan de usuarios de MSX para seguir corrompiendolo todo con el pretexto de ahorrarse unas miseras pesetillas (!jaja risas mil que me destornillo de risa!) y encima aun tienen la cara dura de llamarse usuarios.

El tema ya mas que comentado de la pirateria, todavia sigue existiendo, y existira a menos que se vaya mentalizando a estas personas, mas ahora que existe la posibilidad de que aparezca un nuevo MSX, (que bien Compile ha sacado un juego!, pero vale 10.000 pts, si pero bueno hacemos un bote entre 7 u 8 y tema soluccionado, ademas como seremos pocos en Europa que lo tenga mos podemos hacer copias y sacarnos una pasta) de todas formas esto aun no ha sucedido y posiblemente no suceda hay que ser realistas, por eso nos cen traremos en el mas absoluto de los presentes. De todos es sabido que desde hace un par de años hasta la actualid ad el Softwar e Naciona l esta adquirie ndo un protago nismo elevado, tal vez mas en Europa y resto del mundo que en nuestro propio pais, eso es lo que mas me revienta, siempre alabamos mas el producto del extranjero que el nuestro, por H o por B, pero siempre hay que encontrar una patetica excusa paradar de lado a lo nuestro.

Yo no voy a mentir diciendo que no prefiera el Solid Snake a cierto juego de aqui, (no especifico ninguno para no herir a nadie) aunque poco a poco las diferencias se van limando y creo que nuestros Boys estan logrando productos de primera calidad, ademas estos productos son el presente y el futuro y joyas como el Xak o los Aleste ya son pasado aunque para nosotros siguen sien do igual de buenos y excitantes que el primer dia(yo aun no he jugado al Tower of Gazzel ni al Goemon) lo que quiero decir una vez mas es que no nos podemos quejar por que una Super produccion como el Sonyc valga 3500 pts, se ve que a mucha gente aun le escuece el bolsillo por que le falto dinero para comprarse una copia pirata en Cd del Gradius o algo asi, a bueno es que el Nuts vale 1500 pts es muy repetitivo y por su culpa ya no pude ir a Andorra a comprarme esas zapatillas Nike que tanto me gustan. Pero por el amor de Dios que es lo que queris que valgan 500 pts todos los juegos y encima lleven un 2x1 para el Bocatta?. Si seguis asi lo único que vais a conseguir es jugar al Aleste o al Xak hasta que os canseis, aunque me



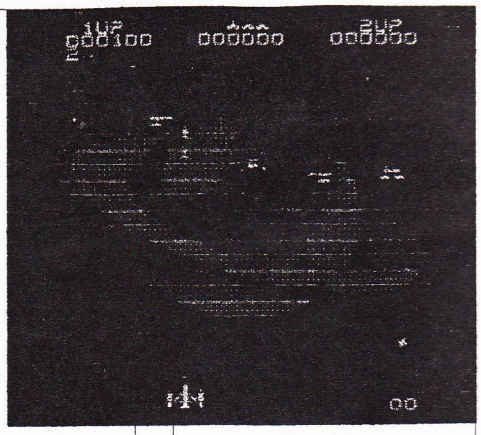
imagino que eso a vosotros os la suda, pues bien que os siga sudando.

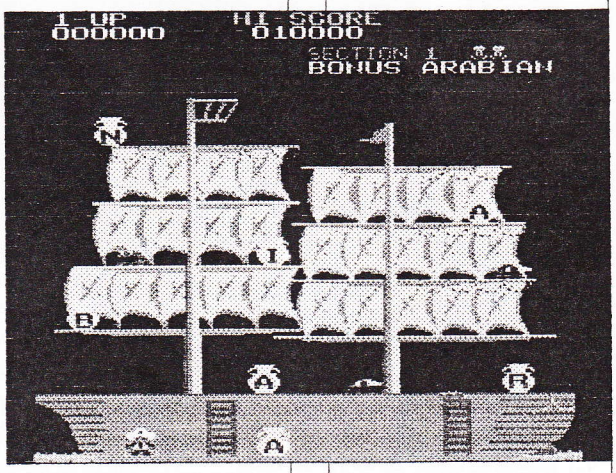
Y UNA DE VAQUEROS

Cierto es que me repulsa la pirateria, pero igual que antes he sido critico con ellos ahora voy a ser relativamente desconcendiente.

Como antes he dicho solo se puede reconducir a estas personas mentalizando los de una manera....Ofreciendo calidad y buenos precios, lo segundo esta mas que justificado aunque muchos podreis opinar de otra manera y respeto esas opiniones, aparte hay otro detalle que escapa a simple vista pero que es muy importante y es la atencion al usuario, pero vayamos por partes.

Cuando hago mencion de la calidad no me refiero solo a la audiovisual, sinó también a la material, yo mismo he comprobado (y mucha gente) que adquirimos un producto que esperamos con ansiedad hace algún tiempo y del cual hemos oido hablar muy bien, llega una reunion, vemos como el vendedor esta enseñan do su producto o en otros casos hay personas o amigetes que machacan dicho programa hasta la saciedad llegando a ensangrentarse las manos, adquirimos el o los disquetes (no hay nada como el cartucho) y cuando llegamos a casa y metemos el disco en nuestro ordenador..... !Diox que ruido! estara mi Madre haciendo Gazpacho? o a lo mejor es que llevaba una mochila de proteccion como el Tetris 2 y se me olvido pedirsela, !anda ! pero si se ha resbalado la pegatina con el sudor de la mano. Desde luego esto se esta empezando ya a pa sar de casta○o oscuro, ya son varios los programas que compro con la desagradable sorpresa de que me tengo que esperar a que algun otro usuario lo arregle o el propio programador se de cuenta del fallo y pase la copia buena, aquella que obligo a su amigo a desangrarse o perderse todo un dia inutilmente, a veces entiendo que se vaya a contra reloj, pero lo que no entiendo es que por ganar cuatro pesetas de mierda se compren unos putos discos que lo mas resistente que tienen es la pintura, no digo que compreis lo mas caros pero si almenos que tengan una calidad intermedia, luego os quejareis si no vendeis. El otro tema que me toca.....escribir es la indiferencia pasmosa con la que algunas personas aparecen y desaparecen en los encuentros, como si de David Copperfield se tratase, voy arraso con mis productos y si te he visto no me acuerdo, !joder! pero que de pasta me he sacado, y eso que esto del emeeseequis es una ruina, bueno en la proxima me saco otros 50 billetes y ya me puedo pegar un mes a la bartola. A quien le duela lo escrito lo siento, pero si algo digo es la verdad, tal y como suene, asi es ,la verdad por encima de todo, y es que en este mundo a de haber de todo si no seria todo perfecto.





Julio Gracia

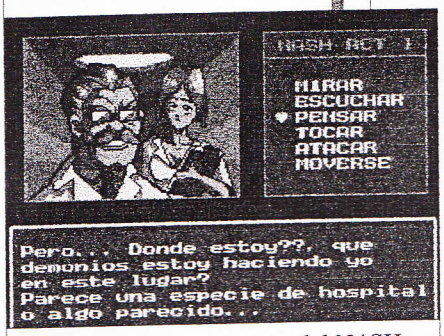
NASH

PRIMERA PARTE

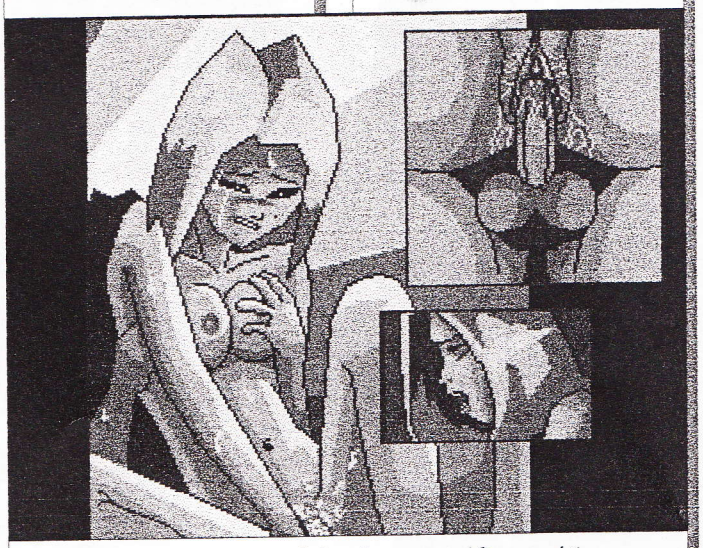
Por fin hemos terminado nuestro primer juego. En el número dos de la revista que ahora tienes entre las manos ya os ofrecimos una pequeña Preview de lo que iba a ser este juego. Pero a llovido mucho desde entonces y el producto final a tomado una forma un tanto distante respecto a la idea original. Para empezar se a excluido totalmente el uso del SCC (se comentó en un principio que la B.S.O. iba a ser integramente en SCC) pasando a poseer una tecnologia de audio más actual, es decir MOONSOUND y FM PAC. Estamos buscando un buen tracker para PSG ya que también queremos que nuestros productos tengan la posibilidad de utilizar el chip standar de todos los MSX. Esto es debido a que desgraciadamente todavia quedan muchos usuarios que no poseen un simple FM-PAC. Quizá se deberia hacer un pensamiento por parte de los desarrolladores de hardware y se empezara una producción de FM PACS, que realmente es algo que le hace falta al usuario de a pie. Otra de las cuestiones que a más de uno le sonará de harberla leido era a de la inclusión de una fase de naves en l juego y demás. Pues bien, la fase de naves no se a incluido, pero seguimos trabajando en ello, de momento es información confidencial y no os desbelaremos nada.Y en cuanto al aspecto gráfico pues al final (y gracias a dios) hemos contado con la colaboración de 2 personas, nuestro grafista David Casanovas y la de Roberto Garcia que es un nuevo usuario de MSX, excelente dibujante y un valioso miembro de MOAI-TECH. También hemos contado con la genial ayuda de Manuel Pazos, quien afortunadamente nos ayudo con un fichero en ensamblador para poder visualizar una fuente de letras muy chula (en negrita, tipo KONAMI). Dicho todo esto paso a comentar este nuevo juego...

Primera carga, logotipo de MOAI-TECH, opción FM PAC o MOONSOUND, texto y pantalla de presentación. Hasta aquí todo normal.

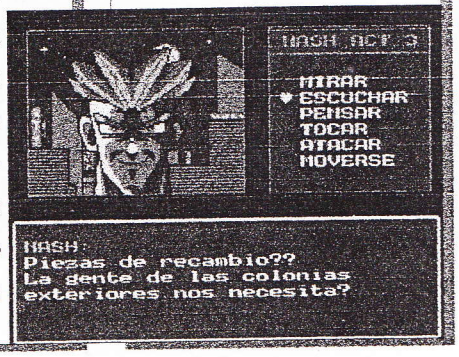
FIN
DE LA PRIMERA
PARTE



Un apasionante momento del NASH



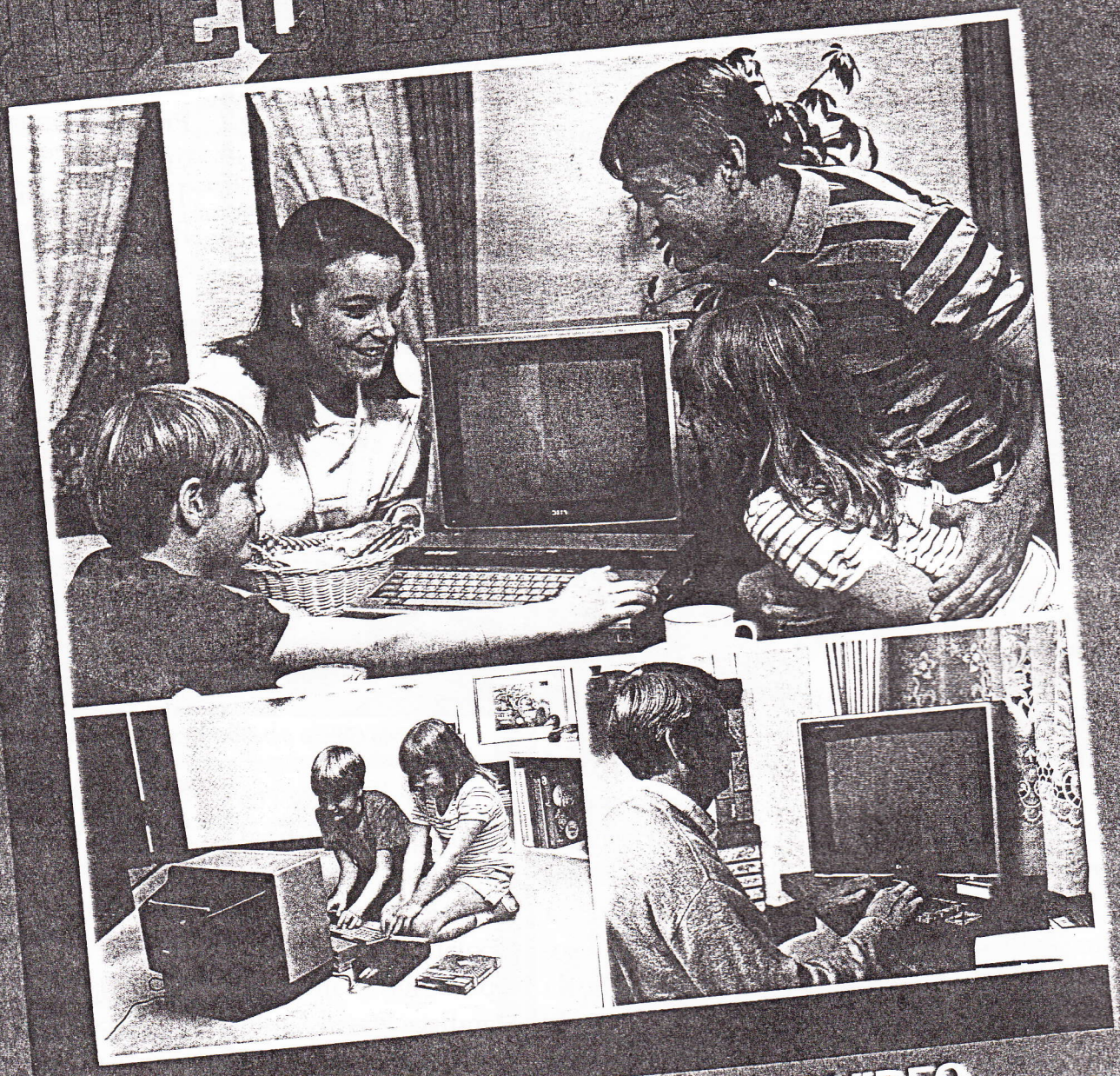
Roberto Garcia a pulido algunos gráficos eróticos.



SONY

VIDEOVISION

PRODUCCIONES
DE VIDEO
PEDAGOGICO S.A.



CURSO DE INFORMATICA EN VIDEO PARA ORDENADOR

100% HARDWARE

por Rafa Bollero

Saludos a todos los usuarios adictos (como yo) al soldador. En este nuevo número de tu revista preferida voy a explicar como ponerle un indicador a vuestros IDEs, el cual permitirá saber en que momentos el interface esta usando el disco duro, CDRom o el dispositivo IDE que tengáis conectado. Y todo esto a través de un diodo LED (osea esas lucecitas verdes o rojas, ya sabéis...). Y en la segunda parte del articulo veréis una mejora también para vuestro interface IDE, la que evitará que se estropee la fuente de alimentación de nuestros MSX.

Que los disfruteis ...

INDICADOR LED PARA IDE

¿Pero eso que es? Pues no es otra cosa que una lucecita como las que tienen los PCs, que cuando usan el disco duro se enciende. Osea que si tienes montado el disco duro y el CDROM (por ejemplo) en una mini-torre de PC pues puedes usar el LED que ya traen. O bien si lo tienes "colgando" del MSX puedes poner el led
dentro de la misma caja del IDE.

Material necesario:

Soldador, estaño, destornillador plano, resistencia de 330 omhs, LED, cables finos...etc...

Al lio:

Primero deberás abrir conmucho cuidado la caja del IDE, para ello puedes ayudarte de un destornillador plano, una navaja o algo parecido. Una vez lo tengas abierto deberás poner el lado de las soldaduras mirando hacia ti. Mas o menos deberías ver algo así:

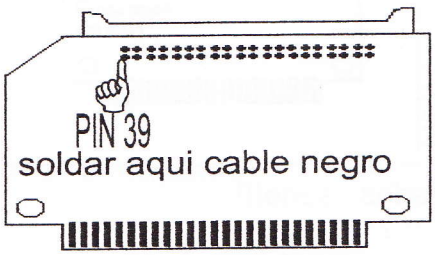
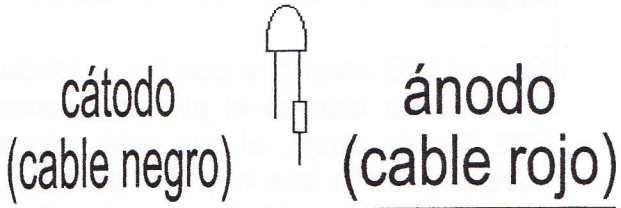


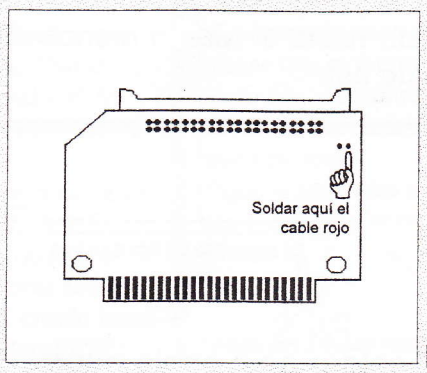
figura A

Ahora fijate bien en las soldaduras del conector para el cable y localiza la soldadura número 39 (fila de abajo, la primera por la izquierda) aquí tendrás que soldar un cable que en nuestro caso será negro y que la otra punta del cable irá al cátodo del LED (pata corta).
Coje el LED corta la pata larga dejándola a 1 cm y sóldale la resistencia de 330ohms :



Es muy importante que no os confundais, prestad atención a este pequeño esquema de ayuda y todo irá de maravilla.

A continuación solo queda conectar el cable negro al cátodo del led y soldar un cable rojo a la pata de la resistencia.
Este cable rojo lo deberemos soldar a un punto de la placa que tenga 5v como por ejemplo la pata positiva del condensador electrolítico, que es la soldadura que se encuentra más a la derecha de la placa, justo un poco mas abajo que el conector IDE:



Y listo! ya puedes usarlo!!!

LA RESISTENCIA DE PROTECCIÓN

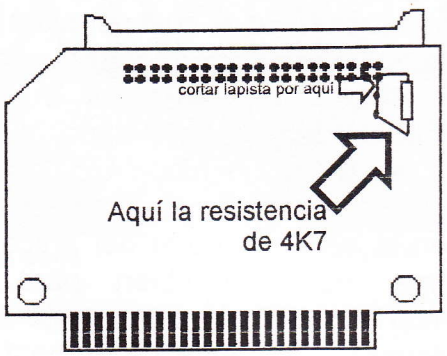
La resistencia de protección se coloca para, en el caso de conectar el cable del IDE al revés, evitar quee nuestro MSX se quede KO.

Materiales:

Soldador,estaño y demás... cúter o navaja afilada y resistencia de 4,7K

Al grano:

Con el IDE abierto y con las soldaduras boca arriba localiza el pin1 del conector IDE (fila de abajo, el que está más a la derecha) verás que hay una pista que lo une con dos soldaduras más (la del centro no tiene nada soldado). Coge el cúter o la navaja afilada y corta la pista que une el pin1 y la soldadura que no tiene nada soldado.
Ahora tienes que coger la resistencia, córtale las patas (no del todo) y sóldala entre le pin1 del conector IDE y la soldadura que hay un poco más abajo que corresponde con el pin20 del 74HCT573.



Sólo me queda decir que la información de este texto se ha cogido del archivo original de Sunrise IDEFIX2.TXT en su web www.msx.ch .
Podeis poneos en contacto conmigo:

Moai-Tech hardware division
Apartado 1146 C.P.08300 Mataró
tel 617600750

MOAI-TECH
HARDWARE DIVISION

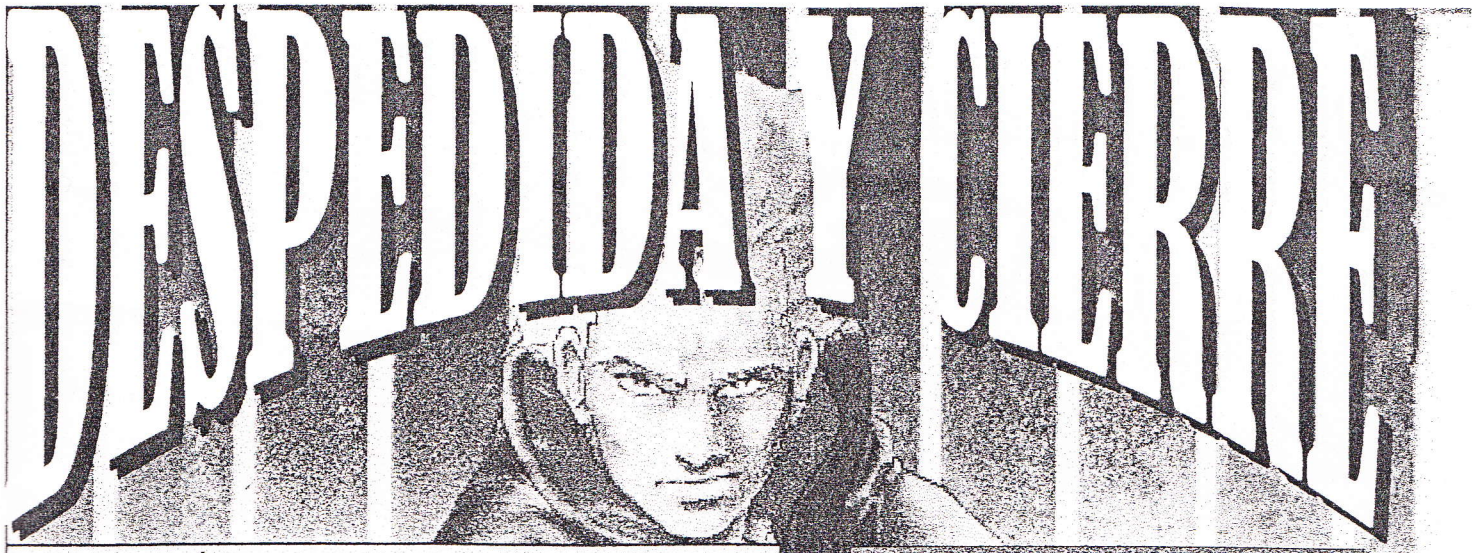
Disketeras PC adaptadas,
100% compatibles MSX **nuevas**.....**consultar**
usadas.....**desde 1000 pts**
Kit para actualizar el interface IDE
de Sunrise. Funcionan ZIP y LSB120
.....**consultar**

Joystics, y joypads adaptados
de SEGA o Nintendo .....**desde 1000 pts**

PROXIMAMENTE:

Kit 7MHz, acelerador para MSX/MSX2.
Permite doblar la velocidad del Z80 .....**No disponible**

DESPEDIDA Y CIERRE



¡¡HASTA EL NÚMERO 5!!

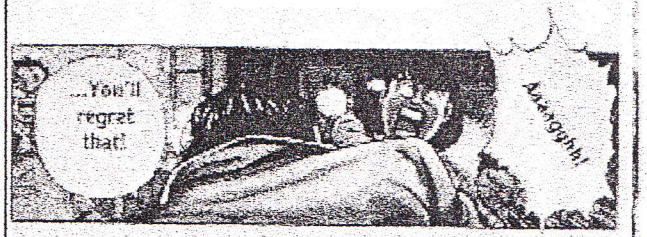
¿Realmente tiene algo que ver este número 4 con aquel lejano número 1?. Lo cierto es que las personas que escriben son las mismas (aunque han entrado nuevos colaboradores y algunos han dejado de serlo), pero nuestro enfoque hacia lo que realmente debe ser una publicación a sufrido una metamorfosis. Nuestra ilusión es mejorar aun más la calidad de la revista. No os pedimos por ello que nos envieis toneladas de artículos por que si no la revista desaparecerá, etc, etc, bla bla bla... No, no se trata de eso, se trata de que la compreis, aunque de hecho estamos muy satisfechos con las ventas... Pero si estas aumentasen, podríamos disponer de muchos más fondos para editar una revista con un aspecto más profesional **SIN** tener que aumentar demasiado el precio, ya que nuestro objetivo no es el lucro, como ya hemos comentado en varias ocasiones. Nuestro objetivo es ofrecer a los cientos de usuarios de MSX que existen en España, una revista alternativa, seria pero dibertida e interesante. Pero si todo a todo esto le podemos añadir una gran calidad de impresión y páginas a color (entre otras mejoras que podría llegar a tener) entonces resultaría mucho más gratificante tanto para el lector como para nosotros. Otra cosa de la que queriamos hablar es del tema de las suscripciones, aunque el teléfono de contacto que siempre a aparecido en los anteriores y el presente número de MOAI-TECH es el de Manuel Dopico, a partir de ahora hemos racionado más el trabajo de nuestra estructura interna, pasando a ser el coordinador de subcripción Julio Gracia... No dudeis poneros en contacto con él para realizar vuestros pedidos o para que simplemente os hagais constar en nuestra base de datos.

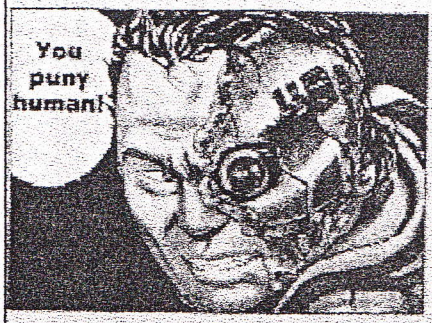
Podréis encontrar su dirección y telefono al final de la sección que él mismo coordina en la revista: "DIMENSIÓN ZERO".

También queriamos hacer noción de otro de nuestros proyectos: El encuentro de usuarios de MSX en Mataró... El local ya está solicitado para el VERANO del 99, aun no hemos recibido una respuesta positiva del ayuntamiento... Pero más tarde o más temprano se hará... De hecho, es muy posible que para cuando estes ojeando esto ya se haya realizado... ¡Esperemos que no sea así!. Otro de los datos es que no será tansolo una reunión de usuarios de MSX... Si no que también contará con la presencia de usuarios de AMIGA y con el valioso apoyo de la fundación C.U.O.A.M. Esto se hace así por el sencillo motivo de que coexistiendo dos plataformas en un mismo encuentro (que nadie se asuste, que no habrán PC´s) pues vendrá un mayor número de personas, y podrían caer nuevos usuarios de MSX o de AMIGA como ya a ocurrido en las PARTYS de AMIGA cuando a alguien le dio por llevar un MSX2. La estructura del encuentro estará mucho más orientado hacia el estilo de la PARTY que no hacia el encuentro. Esto significa: Más ordenadores encendidos todo el dia con los que podais jugar y ver TODO el material nuevo. Y porsupuesto la entrada será totalmente GRATUITA, por tratarse de un encuentro cultural y juvenil. ¡Hasta otra!

Que la fuerza os acompañe.

MSX TURBO-R





Imágen de uno de tantos cómics publicados en japón inspirado en el famoso juego de MSX, SD-SNATCHER.

MOAI-TECH presenta...

OFERTA ESPECIAL

EL NUEVO SOFTWARE NACIONAL

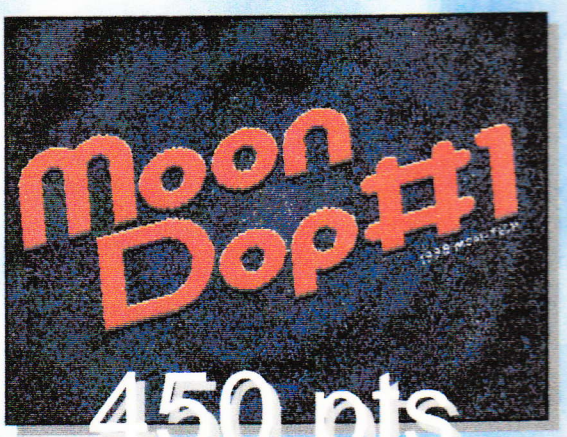
MTVD#1

350 pts

Goza con:
Imágenes eróticas
Una Demo musical
con músicas del SONIC
de Master System conver-
sionadas a MSX2,
Un sencillo juego con
su Código Fuente...

MOONDOP#1

La potencia Hecha Disquette:
Samples impresionantes,
Todo tipo de estilos,
Gráficos a su altura.



450 pts